Player one

Le Magazine N°1 des Consoles

Player one

CADEAU
LE CD AUDIO PSYBADEK

METAL GEAR SOLID
Lutte antiterroriste sur PlayStation

MEDIEVIL
Des os et des baffes

DREAMCAST
Sonic revient... Hélas !

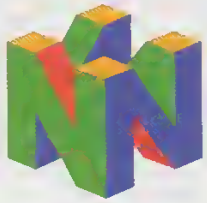
CONCOURS ISS '98
Gagnez un baby-foot des consoles et des jeux

90 Octobre 98

35F

ISSN : 1153-4453 - 55 FB - 8 $ Can - 10

M 4413 - 90 - 35,00 F



1080° SNOWBOARDING

GLISSER *v. intr.* : Se déplacer sur une surface lisse de façon maîtrisée ou non.

« ... un réalisme jamais vu sur console »
JOYPAD

« ... prouesses techniques, effets spéciaux affolants, maniabilité exquise, sensations inédites ... »
PLAYMAG

« ... une réalisation technique de haute volée ... »
X 64

« La référence en matière de Snowboard sur console »
PLAYER ONE

Les limites n'existent que pour ceux qui ont peur.
Ton adrénaline se souviendra longtemps
de sa rencontre avec 1080° Snowboarding.
Que tu sois goofy ou régular,
l'appel de la poudreuse n'attend pas.
Alors, lève toi et glisse.

PLAYER ONE est une publication
de MEDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur - 92100 BOULOGNE
Tél. 01 41 10 20 30 Fax 01 46 04 80 57
08 36 68 77 33 (Jaux) / 3615 PLAYER ONE
Pour nous écrire via Internet : elwood@playertm.fr

Directeur de la publication Alain KAHN

REDACTION
Directeur de la rédaction :
Pierre VALLS (pvalls@playertm.fr)
Rédacteur en chef
François TARRAIN (elwood@playertm.fr)
Secrétaires de rédaction
Christophe VERRON (1er SR), Élisabeth LE.
Rédacteurs : Denis ADLOFF (Choni), François DANIEL (Wonder), Cyril DREVET (Grewette), Mahalia GARRAUD, Patrick GIORDANO (Matt), Guillaume LASSALLE (El Didou), Barbara LE BRETON (Clara Soft), Stéphane PILET (Le Flou), Christophe POTTIER (Wolfen), Olivier RICHARD (Inoshiro), Rayda SEDDIKI, François JACQUES (correspondant au Japon).
Traducteur Rayda SEDDIKI.

MAQUETTE
Conception graphique : Christian DAO
Maquettistes : Jean Marc GASNOT, Lionel GEY
Infographiste : Gilles KENOULI.

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Annie TEINTURIER.
Photogravure : Pi-M
Impression : ENIL

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 10 20 40
Responsable publicité et marketing :
Fanny MICHAELIS
Chef de publicité : Delphine JACONO
Assistante de publicité : Catherine MARÉCHAL
Assistante marketing : Stéphanie LEGENDRE.
Minitel-Audiotel : Lionel KAPLAN, Christophe MOLIGNIER.

Service abonnement
B.P. 80219 60332 Liancourt Cedex.
Tél. 03 44 68 26 26
Fax 03 44 68 26 54

Service des ventes : DISTRIMEDIAS
(réservé uniquement aux dépositaires de presse)
Contact : Denis ROZES
Tél. : 05 61 43 49 53

MEDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de F
RCS Nanterre B 341 547 024
Président-directeur général : Alain KAHN
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD
Comptabilité : Karine MERELLE.
Secrétariat : Muriel LAREDO

Commission paritaire n° 72 809 Distribution NMPP Dépôt légal janvier 1998. Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos tous droits réservés : Jean Luc LUYSSEN

Copyright de couverture
Metal Gear Solid © Konami.

Numéro comporte en supplément un CD audio posé sur la face de couverture et ne pouvant être vendu séparément.

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE,
19, rue Louis-Pasteur,
92100 Boulogne
Pour les Trucs en Vrac, adressez votre courrier à Wonder

EDITORIAL

Attention les yeux, la machine à hits est lancée ! Noël approche et les éditeurs dépotent comme des malades pour sortir en temps et en heure leurs plus grosses productions...

Certains tiendront les délais, d'autres par prudence préféreront décaler leurs titres début 99... Et on ne s'en plaindra pas, nous les joueurs ! En effet, chaque année, à la même période, nous croulons littéralement sous les hits, et ne pouvons, faute de temps ou d'argent, goûter pleinement à chacun d'eux.

Moins de sorties à Noël et plus de hits en début d'année, voilà une politique intelligente qui devrait profiter non seulement aux joueurs, mais aussi aux éditeurs qui se livreront une concurrence moins acharnée qu'à l'accoutumée !

Cela étant dit, pensez à l'instant présent et aux surprises que vous réserve ce numéro de Player One. Les Stop Info avec leur cortège de previews, et surtout les tonnes d'infos sur la Dreamcast ; l'arcade qui plus que jamais dépasse les bornes ; les Over the World et le très attendu Metal Gear Solid ; les tests nombreux sur des jeux de qualité : l'excellent Medievil, l'original Wild 9, le réaliste Mission Impossible, le grisant F1 World Grand Prix... Et n'oublions pas nos chères rubriques, fidèles au poste. Bref, le menu est copieux !

Alors comme votre appétit est vorace, je vous laisse sans plus attendre passer à table.

Elwood

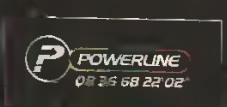
Remerciements aux magazines japonais : Saturn Fan, Sega Saturn Magazine, PlayStation Magazine, The PlayStation, PlayStation Tsushin, Famitsu, Gamest, Gamest EX.

Ciel... Mon mari !

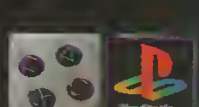
MEDIEVIL LE JEU QUI REVEILLE LES MORTS

SORTIE OFFICIELLE LE 9 OCTOBRE

http://www.playstation-europe.com



L'ACTUALITE DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPECIALISTES EN DIRECT (2,23 F/MIN)



SOMMAIRE

CONCOURS

AK Vidéo : des K7 de la compil' fantastique 33
Sony : des jeux Assault 74
Konami : un baby-foot de bar, des jeux ... 80
Bandaï : des Yo-yo nouvelle génération ... 97
X-Files : des B.O., des tee-shirts 123

Ils arrivent en masse, nos hits de fin d'année ! Entre excellent et hardcore, le très attendu Exode d'Abe et l'irremplaçable Tomb Raider 3, les Stop Info font la part belle aux previews, sans oublier les dernières infos officielles et officieuses sur la Dreamcast.

8 Courrier

12 Stop Info

36 Micro attitude

Petit point juridique sur la publication d'un fanzine.

38 C'est arrivé près de chez toi

40 Arcade

KOF '98, la énième suite du plus célèbre des jeux de baston en 2D, déboule dans les salles. Fight ! Et aussi : Racing jam 2, Gauntlet Legend, Spike Out et des Tips en béton armé !

Ça y est ! Metal Gear Solid, la bombe annoncée de Konami, débarque en import. Verdict sur quatre pages ! Sans oublier : Star Ocean 2, Dolphin's Dream, Radiant Silvergun, Poket Monster Stadium...

46 Over the World

75 Tests

Medievil, ou l'aventure de la chetron sauvage au pays du n'importe quoi. Excellent ! Et, Wild 9, Mission Impossible, Deep Fear, F1 World Grand Prix, Moto Racer 2...

124 Trucs en Vrac

130 Champions

Halte aux tricheurs ! C'est le message de l'ami Wolfen, passablement énervé...

134 Top

137 Zoom

Le ciné est à l'honneur avec The Truman Show, X-Files, Small Soldiers, Blade et Rush Hour. Côté BD, Ino vous a concocté un « spécial Comics » complètement déjanté !

V-RALLY GAME BOY ou NINJA PLAYSTATION, offerts pour tout abonnement... À vous de choisir ! Pages 139 et 145

ATTENTION, ROUTES DANGEREUSES

LA COURSE CONTRE LA MORT VA BIENTÔT COMMENCER

SORTIE LE 30 OCTOBRE

Courrier

Salut à toutes et à tous ! Comme je le disais y'a pas si longtemps, les jours sans vous sont de plus en plus longs. Alors n'oubliez pas de m'écrire et n'hésitez plus à donner votre avis sur ce qu'écrivent les autres lecteurs. Les plus pertinents et les plus funs seront évidemment publiés le mois prochain. Le dessin du mois est signé Julien, et, comme tous les gagnants de ce concours, il recevra le titre de SON choix ! Ciao.

Sam

Cher Sam, je t'écris car j'ai un problème préoccupant. Dès que j'allume ma PlayStation, je joue (évidemment) mais je ne peux pas m'arrêter de moi-même. Souvent ce sont mes parents qui s'en chargent car au bout de quatre à cinq heures de jeu, ils se demandent ce que je suis en train de faire, et en plus ma mère ne peut pas voir une console, alors souvent on me punit (un mois sans jouer, par exemple. Et on me dit (ma mère me dit) : « Arrête, c'est une drogue ce truc-là ! » Je trouve ça grave, car j'ai 13 ans et tous mes amis aiment bien jouer... mais pas comme moi. Ils jouent trente minutes, une heure et ils s'arrêtent tout seul ! Moi je ne pense pratiquement qu'à ça. J'aimerais savoir si j'ai un vrai problème et, surtout, si jouer est vraiment mal pour moi.

Romain

Pas de panique Romain, jouer aux jeux vidéo n'est pas une maladie ! Jouer trois ou quatre heures de suite, ce n'est pas grave, ne t'inquiète pas ! À la rédac', parfois, les testeurs bloquent plus de dix heures sans s'arrêter. Il est clair que passer de trop longs moments devant une télé n'est évidemment pas conseillé. Évite également de jouer dans l'obscurité et trop près de l'écran. Sache juste que tu es, comme pas mal d'entre nous, un véritable passionné de jeux et qu'il n'y a rien de négatif à cela. Alors bon courage pour l'expliquer à ta maman, qui comme beaucoup d'autres mamans, préférerait sans doute te voir dévorer des romans et jouer du piano. Allez bonne chance camarade, et n'oublie pas qu'il y a une vie avant et après les jeux vidéo.

Est-ce que le jeu Spice World mérite vraiment 90 % ? Je voudrais plus de précisions à ce sujet ?

Myrger

Je me pose la même question que toi, et il n'y a que Didou pour nous répondre, alors lis attentivement ce qui suit : « Encore ? Bon, mais c'est la dernière fois ! Oui Spice World mérite bien sa note. Tout d'abord parce qu'il est original et ensuite parce qu'il coûte moins de deux cents francs. Et sans ce mini-prix j'aurais considérablement baissé sa note ! Inutile de le comparer aux autres jeux, cela n'a rien à voir, c'est un autre genre ! Évidemment si on n'aime pas les Spice Girls, ce CD n'a aucun intérêt... » Et si ce n'est pas assez précis replonge-toi dans le test ! Ciao Myrger.

Mathieu Safar

Mathieu Safar

Hello Sam, une chose énervante me trottine dans la tête depuis un bon moment. Est-ce vrai que Sega a racheté Nintendo ? Réponds-moi vite, please, sinon je vais nettoyer les toilettes avec une brosse à dents et écouter Francis Lalanne 24 heures sur 24 !

Phil

Tout à fait ! Et puis c'est vrai aussi que Lady Di s'occupe du développement du premier jeu qui s'appelle « Sonic et Mario sont sur un bateau », et que Stéphane Bern a cassé le vase de Soisson. Allez Phil, enfile tes cuissardes et chantons tous en cœur :
« Penses à moi comme je t'aime et tu me délivreras, tu briseras l'anathème qui me tient loin de tes bras... ».

Hi Sam,

1/ À quand le retour de la lettre du mois et de la quatrième page du Courrier ?
2/ Pourquoi la « méga bombe » du mois (voire de l'année), Tekken 3, n'était pas en couv' alors que Wild 9, pas encore sorti en France, l'était ?
3/ La Dreamcast sera-t-elle une simple évolution ou bien une révolution ? Crois-tu en sa réussite ?

MDK

Mon petit MDK, plus le courrier sera pertinent et plus vous aurez de pages. Même réponse pour la lettre du mois que tu retrouves dans ce numéro, mais qui ne sera pas dans le prochain s'il n'y a rien de bon ! En ce qui concerne Wild 9, Elwood le rédac' chef préférait faire découvrir un nouveau titre auquel il croit, plutôt qu'un jeu que l'on verra de toute façon partout, car, comme tu le dis si bien, c'est une méga bombe ! Pour la Dreamcast, il est encore trop tôt pour dire qu'elle va révolutionner le monde des consoles. Une chose est certaine, en revanche, il s'agit bel et bien d'une évolution. Bonne ou mauvaise l'avenir nous le dira ; attendons d'avoir la console à la rédac. Cela étant, lorsque j'apprends que le premier jeu sur la Dreamcast présenté à la presse européenne est Sonic, je me pose de sérieuses questions sur la stratégie de Sega ! Le retour du hérisson ne me fait pas trembler d'impatience, alors que l'adaptation de bornes comme Sega Rally 2, VF 3 ou encore Daytona 2 me font carrément rêver ! Je ne peux pas dire que je crois aujourd'hui à sa réussite, néanmoins, je lui souhaite une très longue vie !

Mathieu Safar

La lettre du mois

La lettre du mois est arrivée via le Net ; elle était destinée à la rubrique de Mahalia, « C'est arrivé près de chez toi ». Franckie y expose son point de vue sur l'intégrité de la presse spécialisée. Un jugement très personnel sur un débat vieux comme le monde...

Bonjour, je vous écris ce mail suite à votre article sur le fanzine *Consophiles*, paru dans le n° 88 de *Player One* (p. 35). Le premier point sur lequel nous aimerions discuter est celui de la soi-disant indépendance des magazines de jeux vidéo (consoles et PC). Je reconnais que les propos d'Antoine étaient assez vifs et directs... Cependant, (n'étant que simple lecteurs et amis de pigistes) nous ne pouvons nous résoudre à ne pas trouver la presse corrompue lorsque les CD de démo sont accompagnés d'un test et d'un dossier de 5 pages pour le moins complaisant (*Playmag, PlayStation Magazine, CD Consoles...*), ou encore une preview salivante lorsque l'éditeur daigne occuper *(Ndlr : par une pub)* la 4e de couverture (*Player One, Next Games...*), pour ne pas parler de toutes les autres formes de corruption. Faire passer la presse spécialisée pour un amas de catalogues est exagéré, je le reconnais. En fait, chaque magazine essaie tant bien que mal de garder le peu d'indépendance qui lui reste... Mais les temps sont durs... Contesterez-vous encore la dépendance des magazines face aux éditeurs lorsque ces derniers, prétextant l'attribution d'une trop mauvaise note à leur dernier jeu, arrêtent d'envoyer leurs nouveaux jeux auxdits magazines. Ça n'existe pas me direz-vous, brandissant fièrement le drapeau de la presse indépendante. C'est pourtant arrivé à *Player One*, il y a deux ou trois ans avec Océan *(Ndlr : dans cette « affaire », nous avons fait preuve de la plus totale indépendance puisque nous nous sommes brouillés avec l'éditeur).* Ce que nous voulions dire à travers notre édito n'est pas tant que la presse est totalement soumise aux annonceurs, mais plutôt qu'il y a des limites qui ne peuvent raisonnablement pas être franchies, alors que bien souvent elles devraient l'être. Vous me rétorquez en parlant des « Vite vu », qui passent en revue des jeux souvent très moyens, pour ne pas dire mauvais... Mais au bout de deux ou trois jeux d'un même éditeur dans cette rubrique, les réponses ne tardent pas à venir *(Ndlr : c'est faux).* Et ne me répondez pas que le rédac' chef n'y fait pas attention, je ne vous croirais pas. S'il existe sur le marché des magazines sans publicité (volontairement ou involontairement), ce n'est sans doute pas grâce à l'œuvre du saint-esprit. *Consoles News* qui avait un ton assez peu complaisant s'est vu boycotter par l'ensemble des annonceurs, et ce n'est sans doute pas à cause de leur maquette ou de la tronche du rédac' chef. (...) Vous continuez votre article en parlant de « NOTRE » indépendance (arf !). Eh bien, nous pouvons répondre que c'est un problème qui s'est posé très vite. Encore plus vite qu'on ne l'aurait pensé. Effectivement, comme vous nous le faites remarquer dans votre article (ce qui prouve que vous n'êtes pas complètement étranger à ce type de problèmes et que sous vos apparences politiquement correctes, vous êtes conscients de ce barrage à la liberté de la presse), nous ne pouvons pas nous permettre de dire du mal des magasins hébergeant notre fanzine. À défaut d'être de la profession, nous pouvons au moins parler en connaissance de cause.

Duarte

Et puisque finalement vous nous avez retourné le problème en nous jugeant nous aussi dépendants de nos annonceurs, je me permets de conclure par ceci : nous sommes donc du même avis !

AABounane alias Franckie alias Padoeupsedou

Julien Morteveille (gagnant du mois)

Salut Sam,

Je ne t'écris pas pour vanter les mérites de « Player One « comme certains fayots. Voilà le problème : j'ai envoyé un dessin de Final Fantasy VII (je n'ai d'ailleurs pas été publié), et, depuis, je désespère de le revoir dans ma boîte aux lettres. J'ai cru comprendre qu'il suffisait d'envoyer des timbres pour que vous le retourniez. C'est ce que j'ai fait sans oublier de préciser mon adresse. C'est embêtant car j'ai encore pas mal de dessins à envoyer, mais vu que je suis déçu par la fiabilité de vos renvois, je risque de les garder.

Kilrogg Deadeye.

Désolé mais nous ne renvoyons pas les dessins. Nous ne les jettons pas non plus, rassurez-vous ! Ils s'empilent précieusement dans un énorme carton et nous comptons bien les utiliser d'ici peu pour une surprise. Inutile donc de nous envoyer des timbres ! Si vous souhaitez conserver votre œuvre, adressez-nous une photocopie couleur et pas l'original. Bon, si je parviens à remettre la main sur le tien je te le renverrai. Mais que les choses soient claires : nous ne renvoyons pas les dessins, et nous ne répondons pas personnellement à chaque lettre, mais les lisons toutes !

Erwan Terrier.

Je possède

une N64, et j'achète PO, mais je me suis rendu compte que la N64 manquait beaucoup au programme ! Pour le numéro de juillet/août, seize tests PlayStation contre un N64 ! Et ne me dites pas que les nouveautés manquent, sinon comment les mags spécialisés N64 sortiraient-ils chaque mois ?

Simon, celui qui ottend Zeldo

Simon, nous testons tous les jeux 64 ! Encore faut-il qu'ils arrivent en temps et en heure à la rédac, c'est-à-dire avant le bouclage ! Dans le *PO* de juillet/août, il n'y avait pas un mais deux jeux 64 (Virtual chess 64 et Bio Freaks). Ce n'est pas notre faute si Banjo-Kazooie arrive à la bourre (testé dans le numéro de septembre) et si des tonnes de jeux sortent sur PlayStation ! Sony et Nintendo pour nous, c'est kif-kif ; aucun membre de la rédac' n'a d'actions chez l'un ou l'autre. En ce qui concerne les mags dédiés à la N64, consulte-les de plus près et tu verras que pour les remplir, ils gonflent leurs tests (beaucoup de pages pour des jeux plus que moyens !), et font aussi pas mal de tests et de soluces Game Boy.

Pourquoi

la Jaguar (64 bits) coûte trois fois moins cher que la Nintendo 64 ?

Romain 007

Beaucoup de bits c'est bien, mais il faut des jeux ! Combien de titres Jaguar as-tu vu dans les rayons de tes revendeurs ? Quelle est la dernière nouveauté Jaguar dont tu as entendu parler dans *Player* ? Et puis, d'abord, où as-tu vu une Jaguar à vendre ? Dans une brocante de village, ou dans une supérette au rayon farces-attrapes ?

Avez-vous

une horde de fans à la sortie de la rédaction, comme pour les 2B3 ?

Goby

Oh Gaby, Eh bien non, pas de fans devant la rédac ! Nous pensons d'ailleurs à nous relooker un tantinet à la mode 2B3 (sur les conseils éclairés et éprouvés de Didou) pour attirer les groupies. Mais il va s'avérer difficile de faire enfiler aux pigistes les chemises en soie orange de Tante Alice.

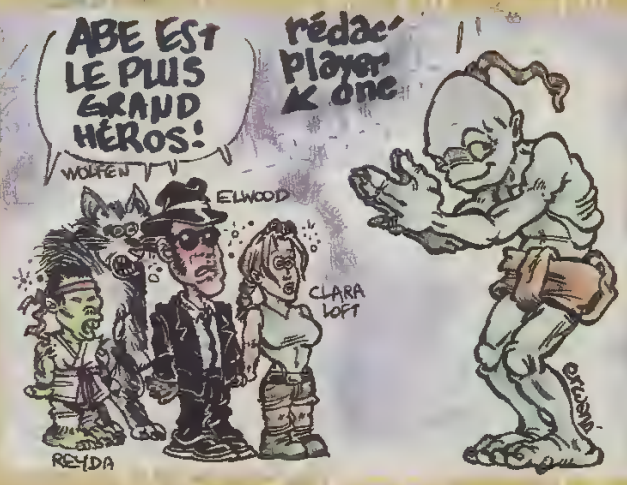
Sam, j'ai

un petit service à te demander, mais d'abord je vais t'expliquer ma situation. Voilà, j'affirme que les filles qui n'aiment pas les jeux vidéo sont... très difficiles à vivre. Tu vois, j'ai une copine qui ne supporte pas ce que je préfère dans le monde des jeux vidéo : les RPG et autres jeux d'aventure. FFV II a été pour elle une catastrophe, elle m'a menacé de me quitter pour Vandal Hearts, et je ne l'ai pas vue pendant deux semaines pour Alundra. Un jour, elle a vu la couverture du PO 89 avec l'ultime RPG après Zelda : FF VIII. Depuis, elle hésite entre la corde ou le saut à l'élastique sans élastique. Je te demande donc une chose : ne fais pas de couverture sur Metal Gear Solid dans les prochains PO, sinon tu détruiras une future famille ! En même temps, j'adresse une prière à tous les éditeurs afin qu'ils se débrouillent pour faire des jeux qui plaisent au sexe féminin, tels que Tomb Raider II, qui a fait des émules parmi la gent féminine, parce que avec Spice World c'est pas gagné...

Polo

Mon pauvre Polo te voilà dans de beaux draps ! Après avoir honteusement délaisser ta douce et tendre pour des délires vidéoludiques, tu la fais maintenant passer pour un tyran maniaco-dépressif dans le courrier de *PO* (pauvre petite). Mais t'es fou Polo ou quoi ? Tu vas la braquer encore plus ! Retourne plutôt le problème vers toi dans un premier temps. Ne serais-tu pas légèrement asocial lors de tes aventures sur console ? Si tu restes toute une nuit devant ta télé, à te bâfrer de chips et de Coca, tout en fredonnant les mélodies de tes jeux préférés, je comprends pourquoi ta dulcinée pète les plombs. Pourquoi ne pas essuyer le bout de tes doigts tout gras et lui proposer de jouer en ta compagnie, voire de commencer l'aventure avec elle ? Elle t'avouera peut-être à cette occasion qu'elle attend tout autre chose de toi. Tu sais, Polo, les bébés ne naissent ni dans les roses ni dans les PlayStation. Allez courage Polo, en cas de réelle séparation, appelle Macha !

Erwan Terrier.



urie D

Cela fait

exactement la 214e fois que je t'écris et jamais tu ne m'a publié. Peut-être suis-je le seul, ou bien d'autres sont dans le même cas que moi. Mais bon arrêtons-nous là. Ce que je voulais faire passer dans le mag, c'est ce message : « Mort à Clara Loft et à Micro-attitude et à tous ceux qui y croient ! ». Vous venez de gâcher deux pages mémorables. Depuis le mois d'avril, les consoliens ont un os dans la gorge en déchirant deux pages de leur mag préféré. J'espère que cette fois-ci tu me publieras. Salut.

Anthony le Stationien déchaîné.

Tu vois, je te publie, mais profites-en bien car c'est la dernière fois ! Ta lettre est tout simplement désagréable. Souhaite encore la mort d'un de nos pigistes ou de nos lecteurs et je débarque chez toi en personne pour te soigner la peau des fesses. Désolé, mais la rubrique plaît beaucoup et elle n'est pas prête à s'arrêter. À propos, tu oublies de citer le sujet des deux pages mémorables, c'était quoi au juste ? Allez, étrangle-toi avec ton os et déchire tant que tu veux les pages de Micro attitude. Ça te passera... comme l'acné !

Salut Sam,

est-ce que les codes de Tomb Raider 2 seront toujours valables sur Tomb Raider 3 ?

Erix Bond 007

J'entends déjà bon nombre de Players rigoler dans leur coin, mais cette question aussi naïve qu'elle puisse paraître, ne l'est pas tant que cela. En effet, les codes de Tomb Raider premier du nom faisaient exploser Lara, quand on les utilisait dans Tomb Raider II. On peut imaginer que les développeurs nous refassent une blague de ce genre dans leur prochain volet. Mais pour les vrais cheats, il faudra certainement de nouvelles manips ! Ciao Erix et bravo pour ta pertinence.

Que penses-tu

de « South Park », diffusé sur Canal+, et à quand une bonne émission de jeux vidéo sur l'une des six premières chaînes ?

Terry Bogard

Pour « South Park », je t'avouerai franchement que tout ce qui tourne autour du « pipi/popo... », très peu pour moi ! Et comme toi, j'espère que les chaînes hertziennes vont comprendre qu'il manque une émission digne de ce nom dans leur grille de programmes !

Je t'écris

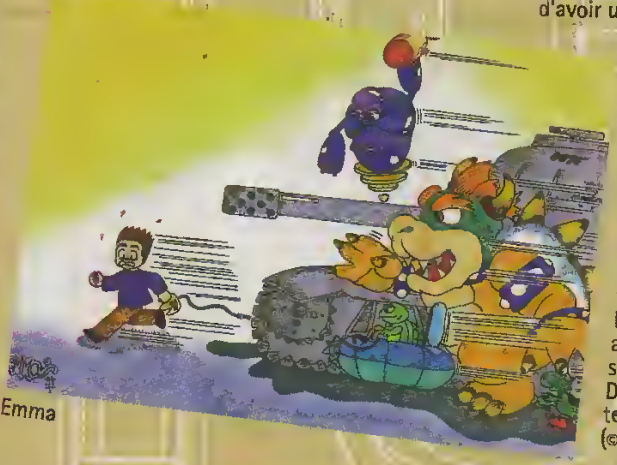
en tant que lectrice vraiment déçue. Lors du mois de juillet, j'ai acheté le « Player One » n° 88. Durant toutes mes vacances, je n'ai cessé de regarder la vidéo Tekken, cela nous (mon frère et moi) plongeait dans l'ambiance de la « Tekkenmania », avant de posséder le jeu... Voici mon coup de gueule : dans l'article consacré au jeu Tekken 3, dans ce n° 88, il y avait écrit en bas à droite (blanc sur violet), la date de parution de la suite de la vidéo Tekken : « (...) et puisqu'une bonne nouvelle n'arrive jamais seule vous découvrirez dans le numéro de septembre, le deuxième épisode de la série. ». Au mois de septembre, je me précipite donc dans une librairie, quand soudain... horreur ! il n'y a pas de vidéo Tekken, mais un stick'n Play Medievil. Que s'est-il passé ? Et pourquoi ?

Aurélie

Aurélie, tu me vois navré de te décevoir. Si la suite de la vidéo Tekken n'était pas dans le *PO* de septembre, c'est pour une bonne raison : nos amis de *Player Station* préparant pour la même date un special Tekken 3 (avec le guide des plus beaux coups, les combos, tous les secrets...), il nous semblait judicieux de transférer la K7 chez eux. En effet, tous les fans de Tekken s'y retrouveront puisqu'ils pourront faire d'une pierre deux coups ! Le guide complet plus la vidéo. Plutôt cool, non ? Toi qui comptes acheter le jeu, tu seras certainement ravie d'avoir un dossier complet ! En revanche, pour ceux qui n'ont pas de Play et qui ont écris nombreux pour se plaindre, je suis embêté... Mais j'espère qu'il comprendront notre choix, d'autant plus que d'autres lecteurs ne voulaient pas voir la suite de la vidéo et souhaitaient un autre cadeau. Une fois de plus, c'est difficile de faire plaisir à tout le monde en même temps. Merci à Aurélie et à tous les autres en tout cas de nous avoir signalé votre mécontentement. Dans le futur, promis, nous tenterons de ne plus vous décevoir (© B. Clinton).

PS

Sky, Sass arrête la pignole ! Fetaillieur, cesser la concurrence c'est sans intérêt et puis, surtout trop facile, et Monsieur Loft attend ses avocats un fusil à la main ! Sam vous salue mon fidèle lecteur chez la fin de Sam », j'espère comme toi le retour de la bête ; ensuite, je dirai vert, et désolé, mais je ne connais pas [illegible] pour Final. Zi vous tout de même ! Jonathan, oui il y a un rapport entre le heyto du Player et le heyto du Lotus... c'est le même ! DJ Bring, mes radios préférées sont FIP pour la variété des genres, Sky pour le rap et la FM pour le fun et Nova pour faire bien ! Julien, l'idée d'une page humoristique ou [illegible] n'est pas à moi, il y en a sûrement existant déjà. Écris de nouveau pour plus de détails. Salut PlayerMan et merci pour la photo. Salut Miguel, merci pour le portrait c'est marrant !

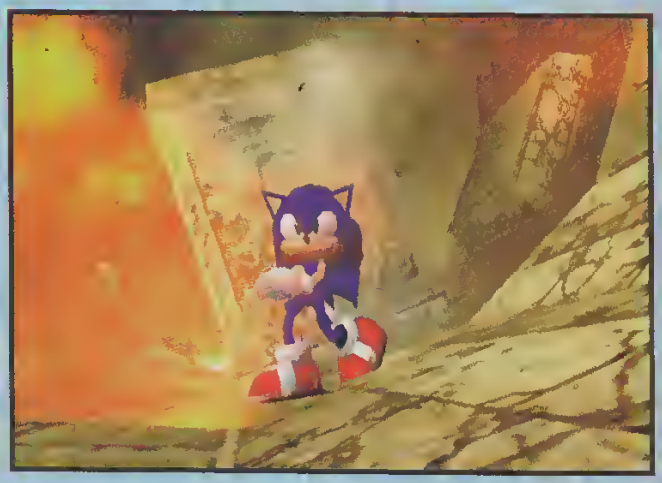


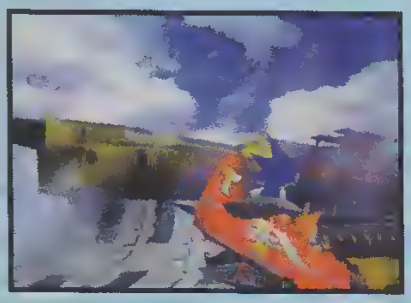
Emma

Stop info

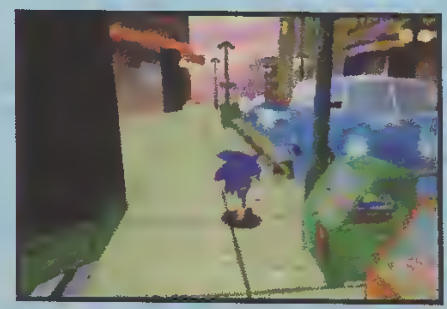
Elle déboule... ave
LA DREA

Londres, salon ECTS. Le 8 septembre 1998, Sega dévoile pour la première fois à la presse européenne sa nouvelle console 128 bits, avec une démo tournante de... Sonic Adventure. Aïe, le hérisson déboule, et ça nous saoule !





C'est au cours d'une conférence de presse en petit comité que nous découvrons la machine en chair et en bits, au travers d'une vidéo et d'une démo tournante de... Sonic Adventure ! Dégoutés, que nous sommes ! D'autant plus que l'idée de retrouver le vieillissant hérisson bleu, nous laisse un goût amer de déjà vu, ou plutôt de déjà joué. Car le concept éprouvé du hérisson « bumperisé » à longueur de temps, semble ne pas avoir évolué d'un iota depuis les premiers épisodes sur Master System et Megadrive ! Franchement, pour notre premier rendez-vous avec la Dreamcast, console 128 bits, annoncée comme une véritable révolution, nous aurions aimé découvrir des titres véritablement novateurs et/ou modernes dans leur concept (Virtua Fighter 3 ou Sega Rally 2, entre autres), susceptibles de nous faire réellement fantasmer. Toutefois, Sonic Adventure nous a au moins permis de découvrir la Dreamcast, d'un point de vue purement technique. La démo, d'une durée d'environ 15 minutes, mélangeait scènes d'introduction en images de synthèse et phases de jeu, à un rythme effréné. Pas de doute, la machine est capable d'afficher des graphismes colorés hyperfins en haute résolution, à une vitesse hallucinante de 60 images par seconde. Cette démonstration de puissance pure fait figure de « vitrine technologique » aguicheuse (on nous annonce un Virtua Fighter 3 Dreamcast quasiment aussi beau et fluide qu'en arcade... On attend de voir). Bref, pour l'heure, nous en sommes réduits à des suppositions. Alors, en attendant de pouvoir tester réellement la bête, nous vous livrons les dernières infos disponibles sur les jeux prévus lors de son lancement.



PETIT RAPPEL DES SORTIES

La Dreamcast sortira le 27 novembre au Japon. Son prix de vente devrait osciller entre 32 et 34000 yens (environ 1500/1600 francs). Les jeux disponibles au moment du lancement seront :

- Sonic Adventure (Sega) ;
- D2 (Warp) ;
- Sengoku Turb (Nec) ;
- Seventh Cross (Nec) ;
- Godzilla (Sega) ;
- Fist Per Triathlon (General Entertainment) ;
- Blue Stinger (Climax) ;
- July (Hudson).

Les sorties non confirmées :

- Super GT (Sega) ;
- Virtua Fighter 3 (Sega).

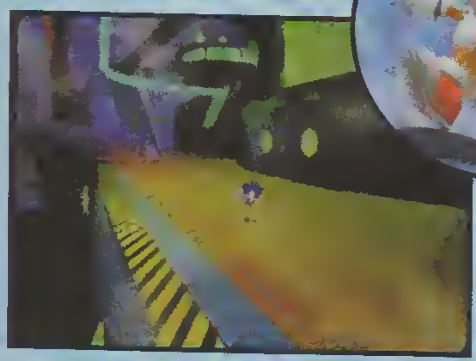
Par la suite, les sorties devraient s'accélérer pour s'imposer fin 99 une fois prêt par une quinzaine de titres.

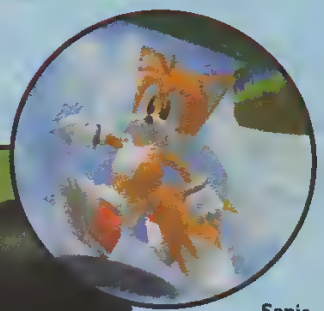
Enfin, sachez que 300 développeurs (!) à travers le monde ont gravement au pour d'aujourd'hui sur Dreamcast, et que la sortie de la machine en Europe est toujours prévue pour le mois de 1999, accompagnée d'une douzaine de titres.

Sonic !
MCAST

SONIC ADVENTURE

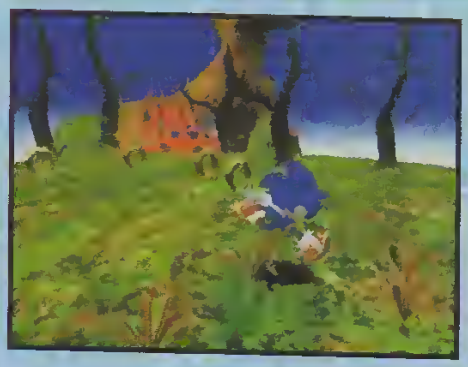
Sega et sa Sonic team font le maximum pour que le jeu puisse sortir en même temps que la Dreamcast au Japon. Un dur pari qui semble néanmoins gagné !

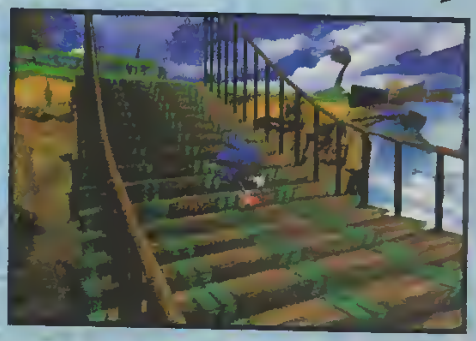




Sonic Adventure permet au joueur de diriger six personnages différents. Parmi eux, on retrouve des têtes connues (voire un peu trop...) : Sonic (évidemment), Knuckles, Amy, Big, Dr Robotnic (mais quand est-ce qu'il va crever celui-là ?) et E-102 (un robot). Le mignon petit Tails est également de la partie, mais il semblerait qu'il ne soit pas « jouable ».

Le jeu alterne deux grands principes. Dans le premier, il est possible de se diriger librement dans un univers intégralement en 3D et de l'explorer à loisir. Dans l'autre, on retrouve un système proche des versions Megadrive du jeu, à savoir : tracer comme un malade, de loopings en tremplins, jusqu'à la fin du niveau. Enfin, détail intéressant, Sonic possédera son propre V.M.S., ce qui permettra au joueur de sauvegarder certaines informations, qui influenceront le déroulement du jeu.





LES DÉVELOPPEURS DE SONIC EN AMÉRIQUE CENTRALE

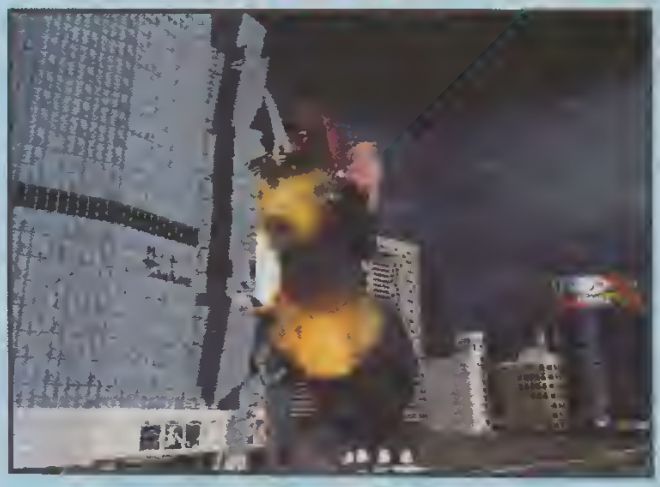
L'équipe de développement de Sonic Adventure s'est rendu au Mexique pour une visite approfondie des pyramides aztèques, qui leur a permis de s'imprégner de l'ambiance locale. Tout ceci dans un souci d'exactitude professionnelle.

L'équipe est restée partie dans les mers des Caraïbes, afin de peaufiner les niveaux sous-marins du jeu. Pas de doute, la création de jeux vidéo n'est pas pour les jeux maintenant. On les plaint...

SENGOKU TURB

Dans ce jeu d'aventure mâtiné de RPG, aux graphismes très mignons, vous incarnez une jeune fille, Jino-chan, qui atterrit sur la planète Raiyon où s'affrontent le pays des chats et celui des moutons. Vous prenez parti pour les chats, et jusqu'à douze d'entre eux peuvent vous épauler lors des combats, en temps réel. Le design très « kawaii » des personnages est dû à Yoko Kuroyanagi, créateur du célèbre Tamagotchi. Vous l'aurez compris, l'ambiance est très enfantine, ce qui ne veut pas dire pour autant que Sengoku Turb soit un jeu simplet !
L'interface sera bien sûr entièrement en 3D (comme vous pouvez le constater sur les photos !), et la simplicité des graphismes promet sûrement une animation des plus fluides.

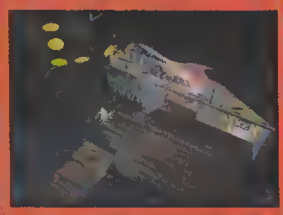
GODZILLA

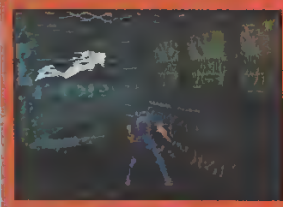


Le célèbre dinosaure japonais va venir faire son nid sur la Dreamcast. Le jeu, dont l'action est directement tirée du film, ressemble visuellement à un certain Rampage, un jeu où l'on incarnait des monstres mutants dont la seule envie était de bouffer de la chair humaine et de casser une à une toutes les villes américaines. Évidemment, Godzilla est entièrement en 3D « mappé » de textures d'un réalisme assez fou. Vu la finesse et le détail des rues et des immeubles, on n'a qu'une envie : prendre le paddle pour pouvoir tout casser ! Godzilla possède d'ores et déjà son V.M.S. (disponible en import). Il permettra de disputer des combats entre dinosaures et de s'en approprier de nouveaux (parmi une trentaine). Sachez que ce V.M.S. Godzilla sera différent du modèle vendu avec la Dreamcast. Si tous les jeux prévoient leur propre V.M.S., profiter pleinement des titres de la Dreamcast va revenir un peu cher pour le consommateur.

HYPER YO-YO
© BANDAI 1998
SI T'AS LA TECHNIQUE T'ES PRO !
Hyper Yo-Yo est un véritable sport d'adresse. C'est aussi un objet-culte qui a envahi les rues d'Hawaï, de Tokyo, de New York et de Londres !
Il permet de faire toutes sortes de figures; 10 pour atteindre le niveau "Pro", et 10 autres pour aller jusqu'au "Master"! Au delà c'est à toi de délirer !
HYPER YO-YO RUSSELL SUPER PROFESSIONAL "TOUTES LES FIGURES DE COMPETITION"
HYPER YO-YO X-BRAIN "RETOUR AUTOMATIQUE"
HYPER YO-YO FIRESTORM "PLUS VITE PLUS LONGTEMPS"
HYPER YO-YO
BANDAI
RUSSELL
YOMEGA
HYPER YO-YO TOUR 98
LE PREMIER CHAMPIONNAT DE FRANCE DE HYPER YO-YO !
• TOUT LE MONDE PEUT Y PARTICIPER !
• UN GRAND SHOW AVEC LES CHAMPIONS THP !
• UN MAX DE CADEAUX A GAGNER !
• UNE SUPER FETE !
10 RENDEZ-VOUS A NE PAS MANQUER !
PARIS 21 octobre
LYON 24 octobre
MARSEILLE 26 octobre
TOULOUSE 28 octobre
NANTES 30 octobre
PARIS 31 octobre
PARIS 1 novembre
LILLE 2 novembre
STRASBOURG 4 novembre
Super Finale à Paris au MCM Café le 7 novembre 98 !
ENTRAINE TOI ET PARTICIPE AU PREMIER CHAMPIONNAT DE FRANCE DE HYPER YO-YO !
LISTE COMPLETE DES ADRESSES ET HORAIRES SUR LE
08 36 68 40 38
(2,23 F TTC LA MINUTE)
MCM
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
MBK
NEW WORLD
Knacki

BLUE STINGER



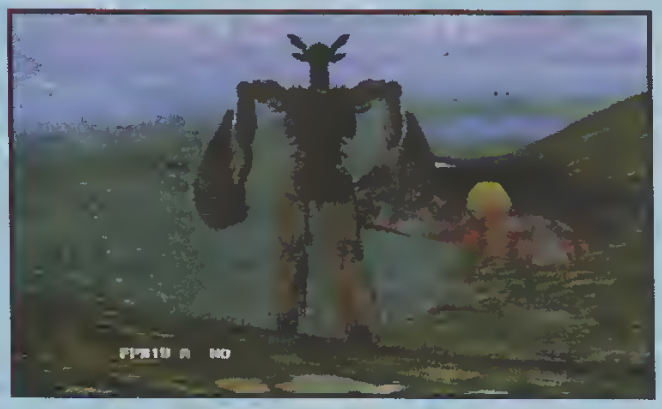


JULY

D2

Enemy Zero et D (Saturn), tous deux conçus par Warp, ont marqué de nombreux joueurs par la qualité de leur réalisation, mais aussi par leur suspense incroyable.
Eh bien Warp va encore une fois réveiller nos cauchemars avec D2, dont la beauté graphique est incontestable. Les phases d'aventure en 3D temps réel, ponctuées de séquences cinématiques à couper le souffle, contiendront également des scènes d'action au flingue dans la plus pure tradition d'Operation Wolf. Vous pourrez également piloter un skidoo, bien pratique quand on sait que l'avion dans lequel se trouve l'héroïne se crashe en plein Alaska.

SEVENTH CROSS



C'est un jeu bien étrange que nous propose Nec. Vous y dirigez un être vivant qui doit survivre dans un environnement hostile, tout en améliorant son ADN pour devenir plus fort. De misérable plancton au départ, vous prenez de l'ampleur pour devenir une créature humanoïde, qui va explorer son environnement immédiat, puis la planète entière. Vous devrez y combattre d'autres animaux et les dévorer pour augmenter votre capital génétique. Ce jeu devrait être une bonne démonstration des capacités de la Dreamcast en 3D temps réel, avec des effets jamais vus sur console.

RAYMAN 2

Mauvaise nouvelle ! Le prochain opus des aventures du sympathique Rayman est repoussé à début 1999 sur PlayStation et N64. Il vous faudra donc prendre votre mal en patience pour découvrir ce jeu de plate-forme 3D, qui s'annonce d'ores et déjà comme une très bonne production. Rayman 2 semble riche, varié et surtout très abouti graphiquement. À l'instar de Turok 2, la version N64 devrait profiter de la cartouche d'extension mémoire, qui lui permettra de tourner en haute résolution.
Console : N64/PlayStation. Éditeur : Ubi Soft. Sortie France : février (N64), avril (PlayStation).

IL VA FALLOIR S'ACCROCHER...
LA PLATE-FORME 3D
DEPOUSSIÉRÉE PAR L'ÉQUIPE DE
WIPEOUT, FORCÉMENT ÇA
BOUGE UN PEU.
Psybadek
ORTIE FIN NOVEMBRE 98
PSYGNOSIS
PlayStation
Vans

Banjo-Tooie

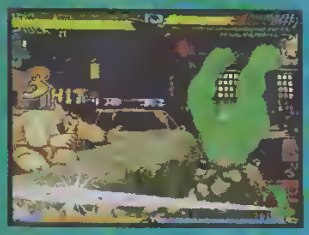
Rare l'a annoncé, il y aura une suite à Banjo-Kazooie. Elle se prénommera Banjo-Tooie ! Les joueurs auront accès aux endroits secrets qui sont montrés à la fin du premier volet !!

[illegible]

Console : N64
Éditeur : Rare
Sortie US : courant 99

Saturn forever

[illegible]



[illegible]

Console : Saturn
Éditeurs : Nec Interchannel/ Capcom
Sortie Japon : N.C. et octobre

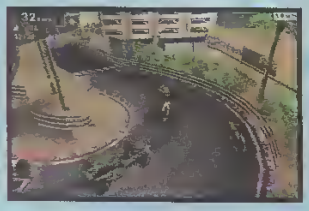
Stéphaniiiieee !!!

MONACO GP

Développé par Ubi Soft, il s'agit du premier jeu de F1 disponible sur Dreamcast. S'il est aussi bien réussi que F1 Racing sur PC, ça va faire mal !

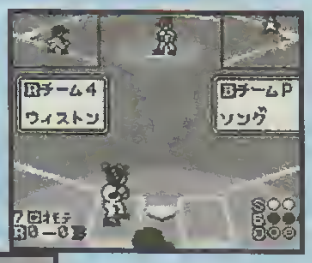
Monaco GP propose des graphismes très réalistes, qui rendent les moindres détails quasiment palpables. Le tracé des circuits est également fidèle à la réalité, et de nombreux modes de jeu permettent de se la jouer « arcade » ou « simulation ». Les plus acharnés pourront s'attaquer au réglage complet de leur véhicule. Par ailleurs, un mode Rétro vous invitera à piloter des bolides des années 50. En attendant de le voir tourner sur la Dreamcast, les possesseurs de PlayStation pourront user leurs pneus très bientôt, dans une version très différente. Normal, direz-vous.

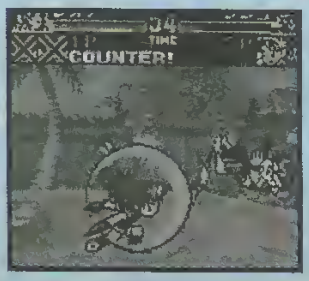
Console : Dreamcast
Éditeur : Ubi Soft
sortie Japon : décembre

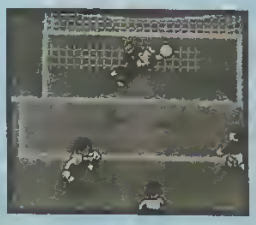


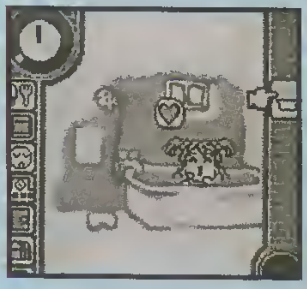
NEO-GEO POCKET

Rivale de la Game Boy, la Neo-Geo Pocket ne proposera pas de couleurs mais 8 nuances de gris (deux fois plus que la GB classique), et une résolution de160 x 152, gage d'une grande lisibilité. Son autonomie sera de 20 heures en continu, et une mémoire interne permettra de sauvegarder les parties. Cette petite 16 bits de 160 grammes, piles comprises, offrira en plus des fonctions d'horloge, calendrier et horoscope (*Ndlr : enfin !*). Il sera possible de la connecter sur une Dreamcast via un adaptateur. Quinze titres sont d'ores et déjà annoncés : King of Fighters, la série de baston phare de SNK, bien s0r, mais aussi Neo-Geo Cup '98, un jeu de foot, Pocket Tennis, un jeu de... tennis. Moins proche de nous, un jeu de simulation, Melon Chan no Seichonikki, dans lequel vous suivez la scolarité d'une gamine (un peu otaku sur les bords), Puzzle Ace, Shogi no Tatsujin (un jeu d'échecs japonais), Dokodemo Ma-jan (un mah-jong), et Base-Ball Stars, l'adaptation du hit Neo-Geo.









Éditeur : SNK
Sortie Japon : début octobre.

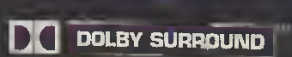
COLONY WARS

VENGEANCE

PSYGNOSIS [illegible] L'ÉPOPÉE SPATIALE [illegible] LA LIGUE DES MONDES LIBRES [illegible] MISSIONS [illegible] EFFETS SPÉCIAUX [illegible] SÉQUENCES [illegible] FANCE ORIGINALE [illegible]

"L'un des titres les plus prometteurs de cette fin d'année." Consoles+
"Tout simplement magnifique." Total Play "Une valeur sûre." Player One

SORTIE NOVEMBRE 98



Gros Minet et Bugs Bunny

Nintendo d'avoir annoncé une version couleur de 1998 sera l'année Game Boy. Une nouvelle stratégie commence, mais il y a une différence de la Game Boy [illegible] Et les éditeurs suivent le rythme. Voilà pourquoi ces deux titres [illegible] sur la Game Boy [illegible] sur le mois de novembre. Tout à Gros Minet et Bugs Bunny, deux jeux créés pour la forme. Pour les plus jeunes...

Console : Game Boy
Éditeur : Infogrames
Sortie France : novembre

Titus Junior

Depuis de longues années [illegible] prévu pour la Game Boy couleur, Titus Junior est un jeu de plate-forme en 16 niveaux [illegible]

[illegible] jeune et mot en scène Titus le petit renard, emblème de l'éditeur.

Console : Game Boy couleur
Éditeur : Titus
Sortie France : N.C.

Le retour de la Game Boy !

GAME BOY COULEUR

La date de sortie de la Game Boy Color est enfin annoncée : le 21 octobre prochain. Elle sera accompagnée de nouveaux jeux dont voici la liste.

Sachez d'abord que tous les anciens jeux sont compatibles avec cette nouvelle machine, et que certains d'entre eux seront même réédités spécialement pour l'écran couleur. Les premiers titres, mis en vente le jour de la sortie, seront Wario Land 2, sorte de Mario Land en plus sympa et plus varié ; Tetris DX, une énième version de ce jeu que vous connaissez tous et qui a fait les beaux jours de la Game Boy. Suivront Zelda GB en couleur, plutôt réussi (en tout cas beaucoup plus beau que la version noir et blanc sur une GB couleur), et deux titres inédits : Super Black Bass de Starfish, un jeu de pêche ; et Sanrio Time Net, un RPG d'Imageener en deux parties, qui met en scène la petite Kitty Chan.

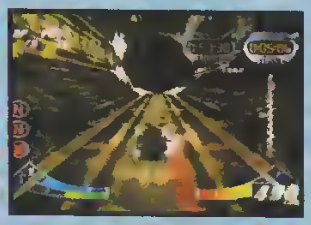
Éditeur : Nintendo
Sortie : 21 octobre (Japon) novembre (France)

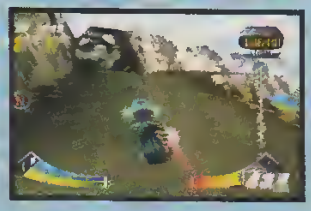
F-Zero sur deux roues

EXTREME G 2

Extreme G 2, c'est un peu le même genre que F-Zero ou WipEout, mais avec une moto, heu... du moins un véhicule à deux roues. Avec des circuits délirants et futuristes à la WipEout, des bonus à récupérer sur la piste, des tirs, des boucliers, une vitesse élevée et la musique techno, on y retrouve la même ambiance que dans les deux best-sellers déjà cités. De plus, Extreme G 2 propose des décors riches, une présentation fouillée et très bien pensée.
La concurrence va être rude avec les deux gros titres de Nintendo et de Psygnosis.

Console : Nintendo 64
Éditeur : Acclaim
Sortie France : novembre





GENSO SUIKODEN 2

Une démo jouable étant parvenue jusqu'à nous, nous avons pu tester la jouabilité de Suikoden 2 ; et sur ce point, il est plutôt agréable. Il est vrai que, graphiquement, on aurait pu s'attendre à mieux, mais l'aventure est bien là. Les combats sont très rythmés, et tous les persos agissent à peu près en même temps, ce qui a pour effet de rendre les assauts très rapides et très excitants. Les attaques combinées sont toujours au rendez-vous, comme les différents sceaux de magie, et la gestion générale est identique au premier volet.

Console : PlayStation
Éditeur : Konami
Sortie Japon : hiver 98

A NE PAS METTRE ENTRE TOUTES LES MAINS!!!

La grande braderie

[illegible]

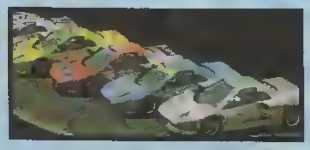
Du surf et de la glisse

[illegible]

L'ancêtre revient
RIDGE RACER TYPE 4

Nous étions plutôt sceptiques lors de l'annonce faite d'une nouvelle version de Ridge Racer. Et pourtant...

Ami-chemin entre Rage Racer et Gran Turismo, le quatrième opus de Ridge Racer semble enfin se démarquer des versions précédentes. La jouabilité ne sera pourtant pas bouleversée : on retrouvera les grands dérapages qui ont fait le succès de la série, et une conduite « grand public ». En revanche, les huit nouveaux circuits ne seront pas totalement linéaires puisque des embranchements et des raccourcis viendront rompre la monotonie des tours. Quant au nombre de voitures disponibles, Namco en annonce 300 (!). Mais l'innovation majeure concerne les graphismes, d'une grande finesse, renforcés par des jeux de lumière très convaincants.



Console : PlayStation
Éditeur : Namco
Sortie Japon : décembre

Enfin sur N64 !
V-RALLY 99

Les possesseurs de N64 vont connaître l'euphorie. Après la pénurie de jeux de voitures, voici qu'arrive V-Rally 99, la conversion du hit PlayStation V-Rally (suivi de près par un certain Top Gear Overdrive, un autre jeu de rallye). Le concept du jeu n'a pas changé d'un pouce. On retrouve toute les options qui ont fait le succès de ce jeu. Bien sûr, graphiquement le soft a subi un lifting complet. Reste à voir l'animation... Eh bien nous l'avons vue et alors, quelle claque ! C'est fluide, souple, en un mot planant. Les sensations de glisse sont formidables. Ça y est, la N64 tient son hit en matière de simulation de rallye. Tout n'est pas perdu !

Console : N64
Éditeur : Ecudis
Sortie France : fin 98

V 2000

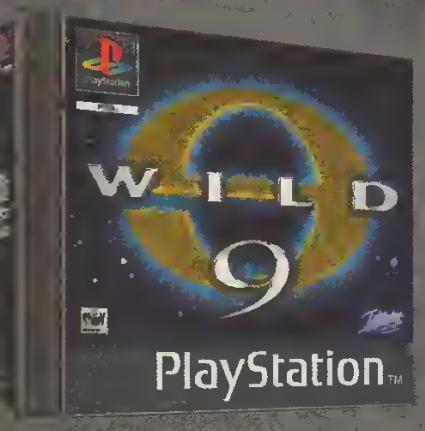
La Terre est une fois de plus en danger, et c'est à vous, pauvre mortel que l'on confie la tâche de la sauver. Pour ce faire, vous disposez d'un vaisseau ou vous évoluez dans un environnement en 3D, capable de plonger ou de voler. Pour ce faire, vous devez soit vous lancer, soit récupérer du carburant. Vous combattrez un étrange virus qui sévit, aussi sur la planète, et devez détruire des insectes géants qui le propagent. Mais il ne s'agit pas que de tuer : l'aspect recherche étant de la partie. De plus, vous aurez à gérer votre activité avec d'autres paramètres, j'ai ajouté une pointe de stratégie à l'ensemble. Ça a l'air plutôt sympa, mais on attend de voir la version finale avant de se prononcer réellement sur la qualité de ce jeu.

Console : PlayStation
Éditeur : Grolier
Sortie France : novembre

Y'A DU WILD 9 DANS L'AIR!!!

(PANSEMENTS VENDUS SÉPARÉMENT)

COMPATIBLE AVEC LA MANETTE DUAL SHOCK



"La réalisation est ébouriffante et on va enfin pouvoir torturer tout ce qui traine. Miam..."
(Consoles +)

Plusieurs façons pour torturer vos ennemis...

Brûlez-les !

Décapitez-les !

Broyez-les !

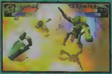
Concours, Trucs et Astuces
au 3615 INTERPLAY*
ou au 08 36 68 24 68*

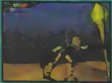
DISTRIBUÉ PAR
Acclaim

Interplay

Unholy War

[illegible]





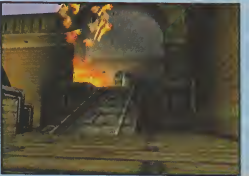
[illegible] Console : PlayStation
Editeur : Eidos
Sortie France : décembre

Twist Edge Snowboarding

C'est [illegible] la saison du [illegible] les éditeurs mettent [illegible] quelques simulations de surf. Twist Edge Snowboarding [illegible]
Console : N64
Editeur : Infogrames
Sortie France : décembre

Kowabunga ! TUROK 2

Turok fut le tout premier jeu disponible en France sur N64, avant même que la machine ne soit sortie. Turok 2 explore en pionnier les arcanes de la haute résolution...



Le principe reste inchangé depuis le premier volet. Vous incarnez toujours Hughes (non, c'est une blague), le sympathique indien dont la mission est, une fois de plus, de repousser des hordes de monstres tout droit sorties de Jurassic Park. Petite nouveauté, il faudra sauver certaines personnes pour pouvoir progresser dans le jeu. Turok 2 fourmille de passages secrets et a encore une grande tendance plate-forme. Mais que les désespérés du premier épisode se rassurent, cette partie est largement moins ardue. Ouf, on a eu chaud. Turok 2 serait le premier jeu en haute résolution si Nintendo décide de commercialiser une cartouche mémoire plus puissante que celle actuellement placée sur la N64.

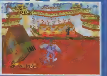
CARTOUCHE MÉMOIRE

Placée sur le dessus de la N64, la petite trappe que vous n'avez jamais osée soulever, contient une cartouche de 2 Mo. En commercialisant une cartouche de 4 Mo, la N64 s'ouvrirait aux portes de la haute résolution. Pour l'instant, on ne sait pas si Nintendo va lancer cette cartouche sur le marché. Sachez en tout cas que Turok 2 est programmé en haute résolution et avec cette cartouche, le jeu serait beaucoup plus fin en restant fluide. Fini les effets de flou pénible !

Console : N64
Éditeur : Acclaim
Sortie France : fin novembre

EARTHWORM JIM 3D

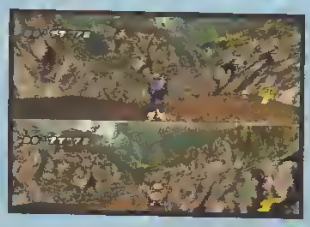
Le come-back de Jim le ver de terre est imminent... Le [illegible] le plus [illegible] de la terre devrait faire son trou sur PlayStation et N64 en novembre, si tout va bien, et rendra fou tous les joueurs qui avaient [illegible] sur les épisodes 16 bits. Car désormais, Jim se déplace dans un univers 3D complètement loufoque et décalé, à la limite du n'importe quoi, où les warp zones et autres astuces sont légion. Âmes sérieuses, s'abstenir !
Console : PlayStation/N64
Éditeur : Interplay
Sortie France : novembre



Trilogie extrême
RUSHDOWN

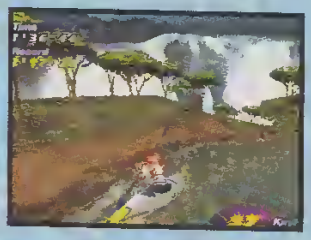
Les sports de l'extrême sont très peu représentés sur console. Néanmoins, Canal+ Multimédia s'essaie au genre en nous proposant Rushdown, un titre qui regroupe trois disciplines à fortes sensations.

Rushdown, prévu sur PlayStation, vous permettra de pratiquer virtuellement des courses de VTT, du snowboard, et du canoé kayak. Si les deux premières ne sont pas une nouveauté pour les joueurs que nous sommes, c'est en revanche la première fois que l'on verra du kayak sur console. Louable initiative de la part de Canal+



Multimédia. Le soft n'est pas encore terminé, mais nous promet déjà de bonnes choses. À commencer par les graphismes en haute résolution, qui offrent des décors aussi beaux que colorés. Ensuite, chaque discipline réclame une jouabilité spécifique. On ne vous cache pas que l'épreuve qui nous a le plus emballés à ce jour est le kayak. Le rendu de l'eau est vraiment très clean, et on se dirige au milieu d'obstacles en utilisant les courants à bon escient. Bref, Rushdown est un soft plutôt prometteur, qu'on ne manquera pas de vous présenter prochainement.

Console : PlayStation
Éditeur : Canal+
Sortie France : fin octobre



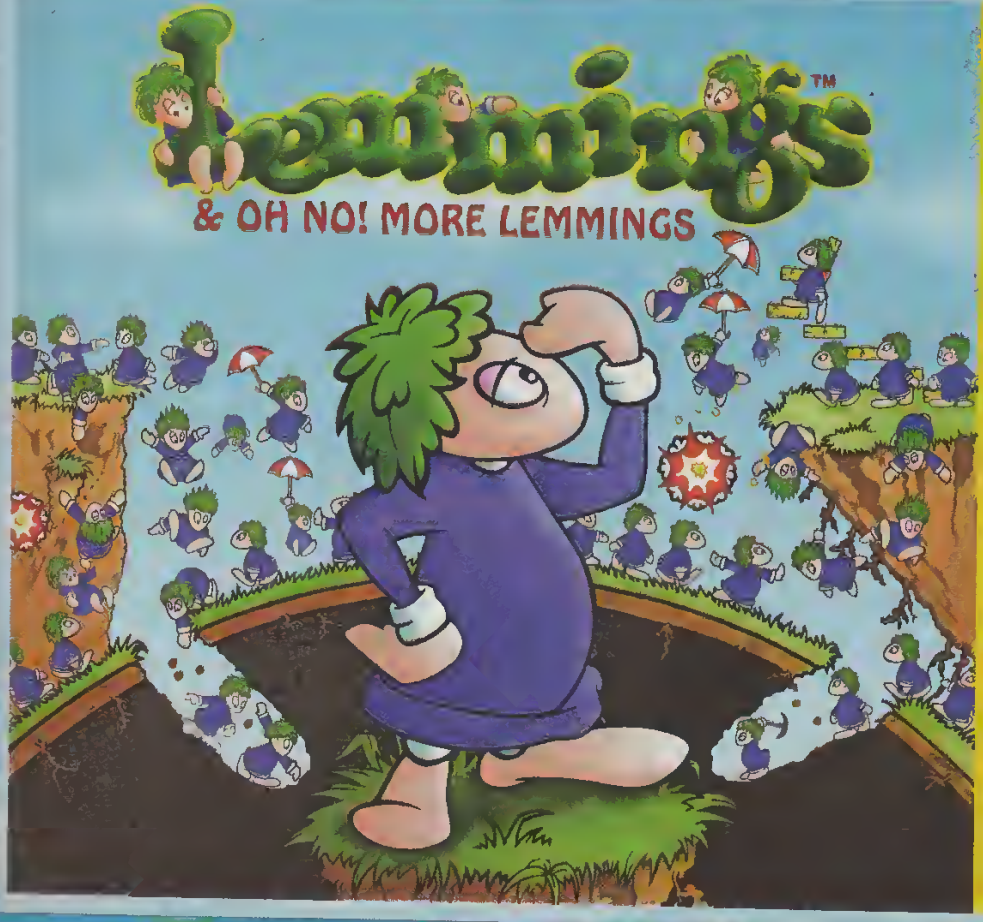
Stop info

Test Drive 5

[illegible] sont formels, un [illegible] jeu de course [illegible] pour les créateurs de Need For Speed [illegible] l'esprit de ce dernier. Il se révèle plus complet que Test

Dans [illegible] dernière sur PlayStation Test complet dans le prochain numéro de Player

Console : PlayStation
Éditeur : Electronic Arts
Sortie France : fin octobre



ILS REVIENNENT!

• Le jeu de stratégie/puzzle le plus vendu au monde avec 3,5 millions d'exemplaires.

• Enfin sur Playstation en version originale.

• Plus de 200 niveaux pour vous rendre accro.

... à 80 centimes* le niveau, ce n'est pas cher payer pour donner un sens à l'expression " C.. comme un Lemmings ! "

Sortie Novembre 98

*prix généralement constaté

"PS" et "PlayStation" sont des marques déposées par Sony Computer Entertainment Inc. Lemmings, Psygnosis et le logo Psygnosis sont ™ ou ® et © 1998-9 Psygnosis Ltd. TOUS DROITS RÉSERVÉS

Invasion

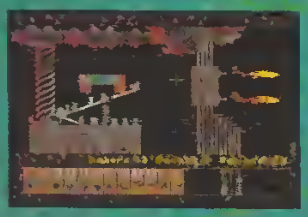
Microïds prépare un shoot them up sur PlayStation, qui rappelle un peu dans son principe

Invasion vient de l'Espace de [illegible] La vue subjective vous place à bord du cockpit d'un [illegible]

Console : PlayStation
Éditeur : Microïds
Sortie France : fin octobre

Lemmings

[illegible] compile Lemmings [illegible]



[illegible]

Console : PlayStation
Éditeur : Psygnosis
Sortie France : novembre

Le c.. entre deux chaises !

PSYBADEK

À mi-chemin entre la course et la plate-forme, Psybadek surfe sur des airs de jungle bien rythmés. Premières impressions...

Psybadek est un sympathique jeu de plate-forme, dans lequel le personnage (un blondinet ou une petite black), évolue juché sur un snowboard qui flotte au-dessus du sol — comme celui de Michaël J. Fox dans *Retour vers le futur 2* et *3*. Vous pouvez effectuer des figures qui vous servent à tuer les ennemis en les aplatissant. Le soft comprend également des niveaux plus axés sur la course, où vous devez récolter des icônes et éviter les nombreux obstacles qui ne manqueront pas de vous barrer la route.

Le principe est donc plutôt original, mais Psybadek semble être doté d'une difficulté supérieure à la normale et de graphismes plutôt moyens, compte tenu des possibilités de la bécane sur laquelle il tourne. À voir...

Console : PlayStation
Éditeur : Psygnosis
Sortie France : 20 novembre

Tonnerre !

TOCA TOURING CAR 2

Ce deuxième volet de TOCA Touring Car n'a plus grand-chose à voir avec son prédécesseur, même s'il est toujours question du championnat anglais de tourisme. Ne soyez donc pas étonné de retrouver les mêmes circuits, et à peu de chose près, les mêmes pilotes et voitures. Par cet aspect, TOCA 2 vise un public de passionnés de sport automobile. D'un point de vue technique, la réalisation a été sensiblement améliorée. Les graphismes sont beaucoup plus fins et la gestion des sources lumineuses accentue l'impression de réalisme. La conduite est assez pointue et l'intelligence artificielle devrait encore être améliorée d'ici la sortie du jeu. Enfin, vous avez désormais la possibilité de vous livrer à un championnat à deux simultanément et jouer jusqu'à quatre en link. Une fois le jeu claqué dans tous les sens, il vous restera alors la possibilité de vous livrer à un championnat de Formule Ford. Bref, TOCA 2 s'annonce bien.

Console : PlayStation
Éditeur : Codemasters
Sortie France : novembre

CONSTRUCTOR

Constructor, malgré son titre pompeux, est une simulation immobilière [illegible] d'humanoïdes au départ, [illegible] vous devez bâtir une ville florissante. Tous les moyens sont bons pour y parvenir, y compris l'aide d'un barbare qui vient hanter les maisons de l'ennemi [illegible] dont la mission est de rendre la population [illegible]

Le nombre [illegible]

Sit un jeu riche, difficile à prendre en main et terriblement gourmand (15 blocs pour une tour-garde). Heureusement, une carte mémoire accompagne avec le jeu [illegible]

Console : PlayStation
Éditeur : [illegible]
Sortie France : [illegible]

Aéromodélisme
RC STUNT COPTER

Après les simulations de Buggy, voici venu le temps des simu. de modèles réduits d'hélicoptère !

Tous les fans de simulations un peu décalés, genre Pilotwings, devraient accueillir ce RC Stunt Copter à bras ouverts. En effet, ce jeu met en scène des modèles réduits radiocommandés d'hélicoptères que vous devrez diriger de main de maître dans des environnements réalistes. Le but du jeu ? Très simple (en théorie) : exécuter des acrobaties périlleuses, atteindre des objectifs très précis (genre toucher une cible dessinée sur un mur), ou encore faire exploser des ballons suspendus en l'air dans un ordre prédéfini. Ces petits challenges pourraient sembler simplets, si le pilotage n'était pas si ardu. Car diriger un hélicoptère est un exercice très complexe ; il faut gérer en même temps un grand nombre de paramètres de vol. Mais avec un peu de pratique et de persévérance, RC Stunt Copter pourrait bien se révéler vraiment très fun... À suivre.

Console : PlayStation
Éditeur : Interplay
Sortie France : fin 98

HYPER YO-YO

La folie des Yo-yo, très forte en ce moment au Japon, a de grandes chances de « s'abattre » de nouveau sur la France (comme dans les années 80). Bandai a démarré la commercialisation d'une série de Yo-yo au look vraiment sympa, mais qui est loin d'égaler la qualité des modèles de compétitions (ils sont un peu trop légers). Vous pourrez toutefois vous entraîner ou vous initier à cette discipline fondamentale pratique quand des mois du genre s'y attelent (si vous Etienne), à Player, en tout cas, on s'entraîne... à démêler les nœuds.
Vous trouverez ces Yo-yo à partir de 35 F (et jusqu'à 50 F).

Stop info

40 Winks

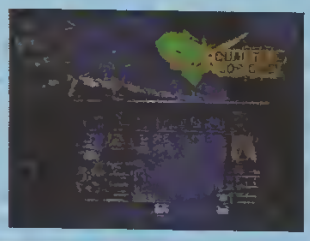
Eurocom s'apprête à nous initier à la production de jeux vidéo tirés du film Mortal Kombat, s'apprête à sortir sur N64 le premier jeu de Mortal Kombat et mettre en scène les aventures d'un enfant au monde des rêves et des cauchemars.
Console : N64
Éditeur : Eurocom
Sortie US : N.C.

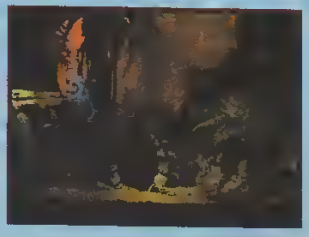
Suis-moi !

L'ODYSSÉE D'ODDWORLD

Conçu comme un univers (tellement vaste) et non comme un simple jeu, le monde d'Oddworld va faire l'objet d'une « quintologie ». Explications et rencontre avec les géniteurs de cette saga sans fin...

Sachez tout d'abord qu'une « quintologie » est une histoire qui se déroule en cinq parties. Dans le cas d'Oddworld, ce n'est pas aussi simple, car pour les auteurs, cela signifie que nous allons suivre la destinée de cinq personnages : Abe, Munch, Squeek et deux autres encore tenus secrets. La subtilité commerciale de la chose, c'est que chaque personnage pourra vivre plusieurs aventures. Ainsi, la première partie de la quintologie, correspond à la destinée d'Abe à travers deux jeux. Le second volet mettra en scène Munch, puis suivront les trois autres personnages... Seulement voilà, à terme, l'univers d'Oddworld ne risque-t-il pas de lasser les joueurs ? À cela, Lorne et Sherry répondent en cœur qu'il s'agira d'histoires si différentes que l'on pourra les considérer comme un nouveau jeu à chaque fois. Les discours d'intention, c'est bien, mais nous jugerons sur pièce...





L'EXODE D'ABE

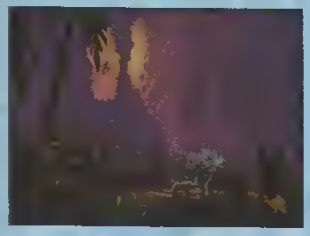
Le deuxième volet de la première partie — consacrée à Abe — de la saga Oddworld (OK, c'est un peu compliqué) devrait sortir le mois prochain sous nos latitudes. Il met donc à nouveau en scène le sympathique mudokon dans un jeu

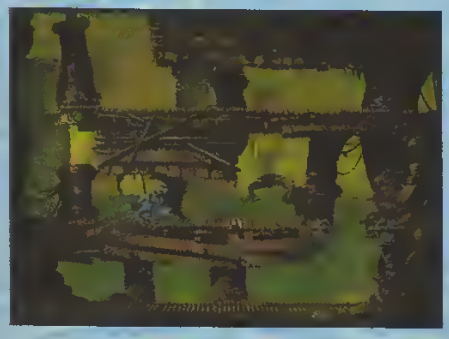
Retrouve la hot-line Player par téléphone
08 36 68 77 33
2,23F/mn

au concept globalement inchangé. En fait, c'est dans les détails que L'Exode d'Abe innove. Abe possède un éventail de moyens de communication beaucoup plus riche, ce qui lui permet de réellement « parler » avec ses congénères. Il peut contrôler l'esprit de nombreux ennemis grâce à la magie, et utilise de nouveaux véhicules assez délirants. Bref, L'Exode n'est pas une révolution dans le monde d'Oddworld, mais il y a fort à parier que les fans du premier y trouvent largement leur compte.

MUNCH ODDYSEY

Vous l'aurez compris, la vraie grande nouveauté sera Munch, la deuxième partie de la quintologie Oddworld. Mais il ne faut pas espérer le voir débarquer avant fin 99, voire début 2000 (sur PlayStation 2 ?). D'après les infos fournies par les boss d'Oddworld Inhabitants, Munch sera intégralement en 3D temps réel, mais vraisemblablement, avec des angles de caméra imposés.





ODDWORLD INHABITANTS : L'INTERVIEW

© Benjamin Janssens

San Luis Obisbo est un petit patelin confortable planqué entre San Francisco et Los Angeles. Au milieu de ce nulle part, un couple d'extraterrestres détonne : Sherry et Lorne, surnommés Barbie et Ken (cf. photos !). Sherry, sous un lifting de circonstance, laisse transparaître un passé chargé. C'est que madame, sous ses airs de californienne décolorée, fut à Hollywood l'une des précurseurs de l'image de synthèse au cinéma et dans la pub (Last Starfighter, les ours de Coca-Cola...). Rencontre.

PO : Comment l'aventure d'Oddworld a-t-elle débuté ?

Sherry : On s'est rencontrés dans une société d'images de synthèse qui s'appelle Rythme and Hues. On travaillait à l'époque sur un projet pour les studios Universal.

Lorne : On en avait marre d'être dépendants des changements d'humeur des clients, alors je lui ai dit : « Allez, créons notre société », et elle a été d'accord.

© Benjamin Janssens

PO : Comment vous est venue l'idée d'Oddworld ?

Sherry : Lorne m'a raconté cette histoire fantastique pendant deux heures, et j'ai dit : « Yes, ça va faire un film génial », et il m'a répondu : « Non, ça va faire cinq jeux vidéo ! » J'ai eu beau lui rétorquer que je ne voulais pas faire de jeux vidéo, il m'a convaincue en m'expliquant que c'était vraiment une nouvelle forme d'expression artistique...

Lorne : Depuis plus de cent ans que le cinéma existe, il n'y a plus grand-chose de neuf à apporter, alors que dans le jeu vidéo, c'est tellement nouveau, qu'avec notre expérience des images de synthèse, il nous est vraiment possible de faire quelque chose d'excitant.

PO : Et pourquoi avoir prévu une quintologie ?

Lorne : En fait, il s'agit de plein de petites histoires qui s'entremêlent les unes aux autres, donc globalement nous avons une gigantesque histoire. Mais d'expérience, nous savions qu'il fallait la découper logiquement avec un début un milieu et une fin. Et lorsque nous avons fait ce découpage, il en est resté cinq « sous-histoires ». Donc c'était parti pour cinq épisodes.

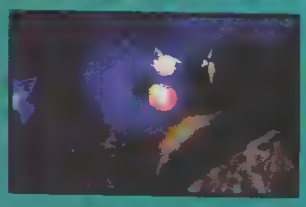
PO : Dans les années à venir, allez-vous explorer d'autres concepts de jeux, ou vous focaliser sur Oddworld ?

Lorne : Oddworld est un univers si grand que je pense travailler dessus jusqu'à ce que je meurs de vieillesse ! Le monde d'Oddworld représente à peu près dix fois la surface de la Terre, et en dix ans nous n'allons explorer qu'une surface équivalente au Nicaragua ! En fait, nous n'aurons jamais la possibilité d'y mettre tout ce que nous avons en tête, donc il n'est pas question de travailler sur d'autres jeux.

Reportage réalisé par Crevette.

Asteroids

Asteroids fait partie de l'histoire des grands jeux vidéo. Conçu au début des années 80, ce titre a battu des records de popularité. Son principe est d'une simplicité



[illegible]

Console : PlayStation
Éditeur : Activision
Sortie France : décembre

C3 Racing

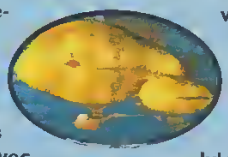
[illegible]

Console : PlayStation
Éditeur : Infogrames
Sortie France : novembre

Le premier Tomb-like

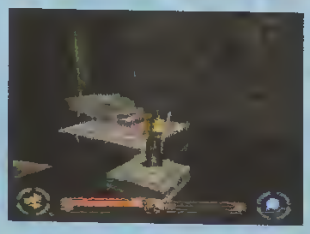
ODT

Tout allait bien avant qu'un orage magnétique ne vienne surprendre l'équipage d'un ballon dirigeable futuriste. Il est grand temps que vous preniez les choses en mains !



ODT est la dernière création de l'équipe de développement d'Adidas Power Soccer. Leur nouveau soft n'a plus grand-chose à voir avec le ballon rond puisqu'ils se sont attaqués à un style de jeu radicalement différent : le Tomb Raider-like. Le troisième volet des aventures de Lara étant très attendu, il est inutile de dire qu'ODT a intérêt à lui opposer de solides arguments. Un impératif qui ne semble cependant pas être au rendez-vous dans cette préversion, notamment au niveau de l'animation et de la jouabilité. Le thème arbodé s'inspire de Jules Vernes, au point que ce jeu aurait pu s'appeler « 20 000 lieues au-dessus des mers ». En l'état actuel des choses, on se gardera bien de porter un jugement sur ce soft. ODT doit confirmer !

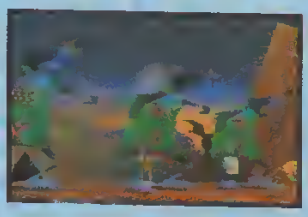
Console : PlayStation
Éditeur : Psygnosis
Sortie France : novembre



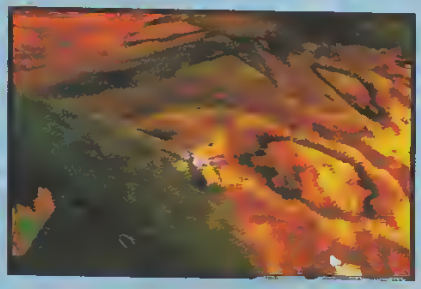
C'est quoi tout ce cirque ?

SPACE CIRCUS

Apart le style graphique, Space Circus n'a pas grand-chose à voir avec le célèbre Mario 64. En revanche, le ton humoristique lui promet un avenir heureux. Tout se passe dans un futur lointain où le Space Circus voyage d'étoile en étoile afin de présenter son show. Hélas. il n'est pas le seul, et son concurrent principal n'arrête pas de lui mettre des bâtons dans les roues. Quelques innovations intéressantes sont à noter, comme par exemple



le tir, qu'il est possible de diriger pour lui faire contourner un obstacle et prendre à revers un ennemi.
Techniquement, la qualité est au rendez-vous avec des graphismes superbes sans le foutu brouillard récurrent sur N64. Sans aucun doute, Space Circus devrait faire parler de lui lors de sa sortie.



Console : N64
Éditeur : Infogrames
Sortie France : novembre

JACKIE CHAN

Bientôt un 3D sur Jackie Chan's Stuntmaster (littéralement « maître en cascades »), on peut vraiment dire que la modélisation du héros ad hoc se [illegible] genre [illegible], avec les mimiques et des mouvements fidèles au style humoristique de Jackie Chan dans ses films.
Sur le plan du développement, le jeu n'en est, pour le moment qu'à un stade embryonnaire. Peu de [illegible] [illegible]

[illegible] Cependant, à l'heure [illegible] Rendez-vous en 1999.
Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie France : avril 99

La chaîne des jeux GAME ONE

Le 7 septembre dernier, à 16 heures, la première chaîne de télé entièrement consacrée aux jeux vidéo est née ! Pour la recevoir, il faut être abonné à Canal Satellite... Les possesseurs d'antenne satellite pourront également la regarder via le satellite ASTRA.

Au programme : des news, des astuces, des tests, des clips de jeux... bref, des programmes variés pour parler et, surtout, montrer les jeux vidéo. Le projet est ambitieux et le ton semble résolument différent de ce que l'on a pu connaître jusqu'à présent

dans les rares émissions consacrées à ce sujet. On est loin de *Micro Kid's* ! Le temps des émissions « neuneu » est bien fini. À suivre de très près.

MCM et les jeux vidéo REPLAY

MCM, la chaîne musicale française diffusée sur le câble et Canal Satellite lance *Replay*, une nouvelle émission dédiée au monde merveilleux des jeux vidéo. Présenté par Alex Billy et Charles Werquin, ce nouveau rendez-vous de 26 minutes, rediffusé plusieurs fois dans la semaine, présente en détails l'actualité des univers console et PC au travers de tests, d'interviews, de reportages et d'Internet.

Fighting Force 64

[illegible]

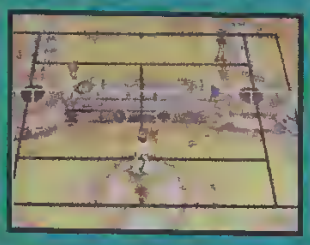
[illegible]

Jusqu'à
100 %
de gagnants
sur
36.15 PLAYER ONE

Sur 36.15 PLAYER ONE, si tu ne gagnes rien, c'est que tu l'as fait exprès !

Smash Court 2

Le jeu de tennis de Namco fait son come-back. Cette fois, on pourra jouer sur des courts improvisés dans la rue !



aura même un mode spécial, genre jeu de plateau jouable à plusieurs. Si la jouabilité est aussi bonne que le premier opus, ça va faire mal !

Console : PlayStation
Éditeur : Namco
Sortie Japon : fin 98

Music

La prochaine merveille de Sony PlayStation, c'est déjà disponible sous Music. Ce logiciel permet de créer des morceaux d'abord. La musique, très variée, va du jungle au house, en passant par le reggae, la techno, tout comme des bossas, des rythmes et une [illegible] d'instruments. Pour un seul [illegible] les essentiels de Music.

Console : PlayStation
Éditeur : Codemasters
Sortie France : décembre

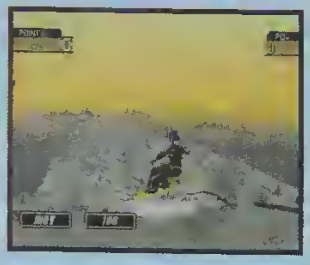
Snowboard Spirit
COOL BOARDERS 3

Cool Boarders 3 n'a plus rien à voir avec ses deux prédécesseurs. À vrai dire, le seul trait d'union qui subsiste est le titre. Explications.

Il faut savoir que le développement de Cool Boarders 3 a été confié à Idol Minds et non plus à UEP Systems, comme c'était le cas auparavant. Cette équipe de développement a intégralement repensé le jeu. À commencer par la notion de réalisme qui nous permet d'affirmer que ce troisième volet tient plus de la simulation que du jeu d'arcade ; et en plus la jouabilité n'en pâtit pas... bien au contraire. ! L'interface est d'ailleurs totalement différente. Plusieurs disciplines sont proposées, alliant descente, slalom géant ou parallèle, half-pipe, boarder cross, free style et trempins ! Que dire du domaine skiable qui comprend pas moins d'une trentaine de pistes, beaucoup plus conformes à la réalité. Rampes, bosses, rien ne manque ! Même le moteur 3D est nouveau. Celui qui nous est proposé atténue les problèmes de clipping et supprime les nombreux petits bugs d'affichage caractérisant les deux premiers volets. Les textures des décors et de la neige rappellent par moments celles de 1080° sur N64, c'est dire.

Bref, bien que totalement revue, cette troisième séquelle du plus « cool » des jeux de surf a toutes les chances de s'imposer dans le cœur des fans

Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie France : fin novembre



LA SAGA DES JEUX VIDÉO

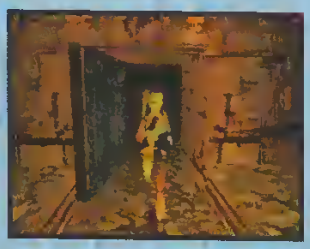
Daniel Ichbiah, déjà auteur d'une biographie de Bill Gates, est le responsable de cette Saga des jeux vidéo. Ce petit livre, le [illegible] de 4[illegible] pages fourmille d'informations, d'anecdotes délirantes sur la manière dont s'est développée l'industrie des jeux vidéo. L'idée est ambitieuse mais le traitement est hélas assez mauvais. L'ensemble fait un peu fouillis et le style est vraiment bancal. Cette Saga des jeux vidéo est tout le même à posséder, ne serait-ce que pour les extraordinaires histoires de Nolan Pushnell (Pong) ou d'Alexei Pajitnov (Tetris). Une indis, ensable mine d'informations pour tous ceux qui s'intéressent un tant soit peu à l'histoire des jeux vidéo... et elle en a une sacrée !

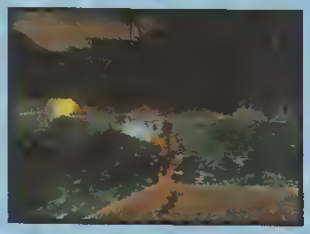
Éditions Pocket, prix : 37 francs

TOMB RAIDER III

À deux mois de sa sortie officielle, le salon ECTS nous a permis d'en savoir un peu plus sur « le retour de la vengeance « de Lara Croft.

Comme nous le laissions entendre, la haute résolution ne sera pas l'apanage de la version PC. Et très franchement, admirer la miss frétiller dans un univers en haute résolution, ça le fait grave. On s'attendait à un changement dans la continuité, c'est carrément une révolution d'un point de vue strictement esthétique ! En revanche, ce troisième épisode reste fidèle à son concept de plate-forme où s'entremêlent action et recherche. En tout cas, la rédac' est d'ores et déjà conquise par ce plus que prometteur troisième épisode. Sachez également que ce volet devrait être le dernier à reposer sur ce moteur 3D, qui n'a que très peu évolué en trois ans. Le quatrième épisode, déjà en préparation, devrait en effet utiliser un nouveau moteur 3D dont on dit déjà le plus grand bien. Mais nous n'en sommes pas encore là.

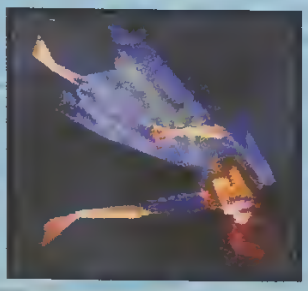




Console : PlayStation
Éditeur : Eidos
Sortie France : décembre

Belmont is back CASTLEVANIA 64

Depuis de longs mois, nous salivions devant les photos de Castlevania 64, qui nous laissaient entrevoir la possibilité de diriger Sir belmont dans un univers intégralement en 3D temps réel. Le rêve pour tout fan de la célèbre saga vampiresque de Konami ! Eh bien celui-ci semble se concrétiser. Nous avons enfin pu découvrir ce jeu tant attendu, et oui, il utilise effectivement un moteur 3D ! Le héros manie avec dextérité le fouet et le couteau, face aux hordes d'engeances sanguinaires qui l'assaillent, le tout au fil de niveaux bien glauques à l'ambiance sordide. Les fans vont un pleurer de joie !



Console : N64
Editeur : Konami
Sortie Japon : N.C

Concours Jouez et gagnez

36.15 Player One

36.15 : 2,23 F la minute

Gagnez des K7 vidéo de la compilation Fantastique

3 grands classiques du dessin animé :
Réincarnations, Mermaid's Scar et Blackjack !

Réincarnations © 1993 Saki Hiwatari / Hakusensha / JVC Victor. Mermaid's Scar © 1993 Osamu Tezuka. Shogakukan Inc. Blackjack © 1994 Tezuka Production. Version française (P) LIAE. AK Vidéo

Résultats des concours de l'été 98 sur le 08 36 68 77 33

EVERYBODY'S GOLF

DEAD OR ALIVE

GAME BOY

BD expo

Connectique PÉRIPHÉRIQUES

De plus en plus de paddles arrivent sur le marché. *Player* a tenté de mettre de l'ordre dans tout ce fouillis et a testé pour vous quelques produits sûrement déjà disponibles dans les magasins.

LES PADDLES

3D Dual Kick

Notre avis : la croix de direction est trop dure et le paddle analogique trop léger. Voici une manette très moyenne et peu ergonomique.
Couleurs : gris, rouge, bleu et noir.
Distributeur : ZYE Technology France
Prix : 199 F

Digital Station « Shock 2 »

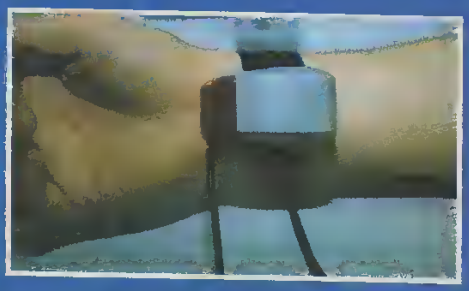
Notre avis : la croix de direction est souple. Malheureusement pour nous, il a obstiné-ment refusé de fonctionner. Notons l'existence de deux excroissances rouges inutiles et encombrantes.
Couleur : gris
Distributeur : Guillemot International
Prix : 99 F

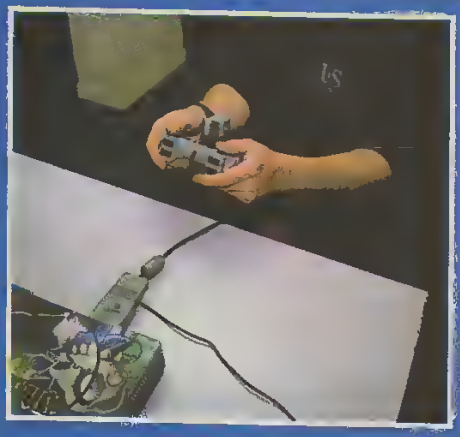
Analog Station « Shock 2 »

Notre avis : la croix de direction est souple et le paddle analogique de bonne qualité. Contrairement à ce que l'on nous annonce, il n'est malheureusement pas compatible avec Tekken 3. Pas de vibration donc, sauf avec les autres titres compatibles Dual Shock. Un paddle d'une assez bonne facture.
Couleur : gris
Distributeur : Guillemot International
Prix : 149 F

LE PACK DE VIBRATION

Ce périphérique se connecte à la place d'une manette. Une dérivation permet de brancher le paddle dessus. Ensuite, il suffit de s'accrocher le petit appareil vibreur au poignet (ou ailleurs !). Dommage que tous les jeux ne fonctionnent pas avec et notamment Tekken 3.



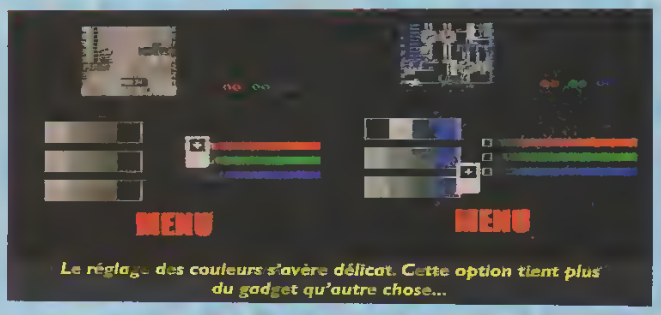


Distributeur : Big Ben Interactive
Prix : N.C.

CONSOLES

LE GAME BOOSTER

On peut se poser des questions quant à l'intérêt réel de jouer aux jeux Game Boy sur un écran de télé... Il faut croire qu'un public existe puisque DATEL (spécialiste dans les cartouches de Cheat Mode) commercialise un adaptateur pour faire fonctionner les jeux Game Boy sur N64 et (plus rigolo) également sur PlayStation.
Distributeur : Big Ben Interactive
Prix : 399 F



Le réglage des couleurs s'avère délicat. Cette option tient plus du gadget qu'autre chose...

Le Game Booster N64

L'adaptateur n'émule pas le son des cartouches Game Boy. On a droit, à la place, à une infâme musique crispante en boucle (toutes les minutes). Les jeux les plus récents ne fonctionneront pas. Notez enfin qu'il est possible de jouer aux jeux en plein écran ou encore de modifier la palette des couleurs à loisir. Enfin, il est possible de faire fonctionner les cheat codes des jeux Game Boy.

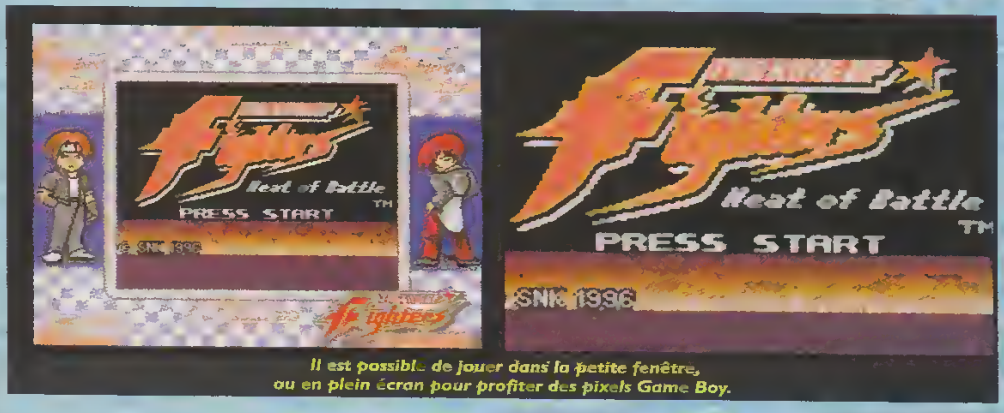
Une cartouche européenne au dos de l'adaptateur, le jeu Game Boy au-dessus, et c'est parti !

Le Game Booster PlayStation

Là aussi, l'adaptateur ne permet pas de faire fonctionner tous les jeux Game Boy. Quant au son, il n'est pas non plus émulé. C'est toujours amusant de faire tourner des jeux Nintendo sur une PlayStation, mais finalement ça ressemble bien plus à une bonne blague qu'à une bonne affaire.

On enfiche l'adaptateur sur la face de la PlayStation, tout simplement !

Vu son prix et l'efficacité vraiment très moyenne de ce produit, on ne peut que vous conseiller de vous acheter une vraie Game Boy. Au moins, vous pourrez la trimbaler où bon vous semble.



Il est possible de jouer dans la petite fenêtre, ou en plein écran pour profiter des pixels Game Boy.

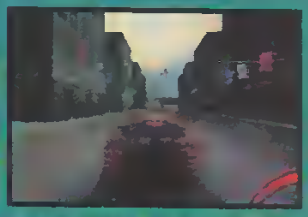
Stop info

Rollcage

[illegible]
Console : PlayStation
Editeur : Psygnosis
Sortie France : printemps 96

Top Gear Rally Overdrive

[illegible]



[illegible]
Console : N64
Editeur : Infogrames
Sortie France : décembre

micro @ttitude

Réjouissons-nous ! Octobre marque le début de la période la plus intéressante de l'année. Attendez-vous à trois mois d'une actualité jeux chargée, trois mois de titres PC à faire pâlir nos consoles ! Alors haut les paddles et place à la souris.

Clara Loft, (90-60-90)

Certains d'entre vous ont exprimé le souhait d'en savoir plus sur des termes techniques propres au PC ou à Internet, histoire d'être un peu branchouille dans les conversations de tous les jours. Qu'à cela ne tienne, désormais, le « Micro-lexique » fera régulièrement le point sur les mots à la mode, indispensables au langage courant d'un joueur PC ou d'un internaute confirmé. À vos marques...

DUNE 2000

(Westwood)

S'il n'y avait pas eu l'influence du fameux roman de Frank Herbert, Dune 2000 aurait pu s'appeler « Alerte Rouge dans un bac à sable géant ». La ressemblance est frappante, mais il n'y a rien d'étonnant à cela... En fait, c'est même le moteur de Dune 2, qui avait inspiré il y a 6 ans la série des C&C ! Westwood revient aujourd'hui avec une nouvelle mouture au look déjà vu. Et si le graphisme et l'interface ont été améliorés, certains points, comme l'absence d'une I.A. performante, font cruellement défaut par rapport aux jeux de stratégie modernes. Heureusement, le plaisir de jouer dans l'univers magique de la planète Dune reste intact et, sans les attaques surprises du ver ou l'érosion des bâtiments par le vent, les trois campagnes Ordos, Atréïdes et Harkonnen n'auraient pas le même charme. Par-dessus tout, les fans apprécieront le nouveau mode Multijoueur qui devrait faire de Dune 2000 le prochain jeu de stratégie en vogue aur Internet... et avec un peu de chance sur nos consoles.

+ *Le ver qui englautit les chars !*

– *A peu évolué depuis six ans.*

HOPKINS, FBI

(MP Entertainment)

Âmes sensibles, passez votre chemin ! Hopkins, FBI est un jeu d'aventure à l'ambiance hémoglobine, voire franchement gore, où gorges tranchées et cadavres mutilés constituent les indices d'une enquête menée contre un dangereux terroriste. L'histoire se déroule avec une vue à la Monkey Island et nous plonge en plein polar de série B, avec son

lot classique d'énigmes à résoudre. Le scénario est très sympa, l'aventure assez bien conçue et l'interface basique mais efficace. Le jeu manquerait néanmoins d'attrait sans l'originalité de son graphisme. Les décors dessinés à la main sont superbes et certains d'entre vous ne manqueront pas de retrouver le coup de crayon des comics. Entre BD et thriller, Hopkins, FBI est un petit jeu divertissant avec une ambiance polar complètement décalée... à prendre au deuxième degré !

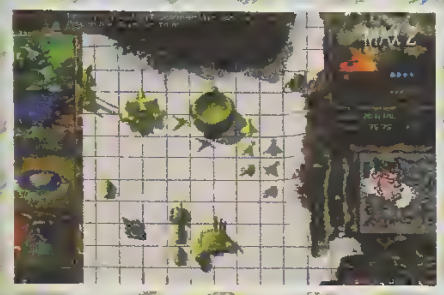
+ *L'ambiance graphique du jeu.*

– *Parfois trop gore.*

MAX 2

(Interplay)

Finie la magie des petits gnomes verts de Warcraft ! MAX 2 fait partie des jeux de stratégie nouvelle génération : unités de combat complexes, tactiques de guerre évoluées... le tout dans une ambiance « métal » et futuriste. Un régal pour les initiés et les fans de Total Annihilation. Les autres lui reprocheront son manque de convivialité et son expression trop fortement marquée wargame, réservée aux « hard core gamers ». Pour profiter pleinement de MAX 2, il est préférable d'y jouer en tour à tour ou en déplacement simultané, mais Interplay a eu la bonne idée de nous laisser le choix du mode. Ainsi, les inconditionnels du temps réel pourront



quand même s'amuser et profiter d'une interface extraordinaire. Une caméra espion permet notamment de donner des ordres à distance dans huit zones différentes, et chaque carte peut être zoomée à volonté. La grande classe ! Avec plus de 90 unités, 60 missions et 5 niveaux de difficulté, MAX 2 est l'un des titres les plus complets du marché... même si sa froideur peut laisser de glace le grand public.

+ *L'interface est un vrai bijou. Belle carte des îles du Pacifique.*

– *Graphiquement, les unités ne sont pas assez différenciées.*

GRIM FANDANGO

(Lucas Art)

Les morts ont-ils de l'humour ? Lucas Art réussit à nous le faire croire avec Grim Fandango, un jeu d'aventure en 3D qui promet d'être aussi original que génial. Le scénario sort des sentiers battus en nous mettant dans la peau de Manny Calavera, un agent du purgatoire chargé d'enquêter sur un détournement de billets pour le paradis. Plus de 55 personnages, 7000 lignes de textes et 100 énigmes sont là pour déjouer le complot avec, en toile de fond, une ambiance de vieux sitcom américain et de révolution mexicaine. Un mélange pour le moins détonant et hilarant ! L'interface, quant à elle, est résolument innovante et soutient l'aventure avec brio. Imaginez Manny tournant la tête automatiquement vers les indices du décor à ne pas manquer ! Prévue pour cet automne, la sortie de Grim Fandango est l'une des plus prometteuses. À quand sur console ?

+ *Un scénario et des dialogues dignes d'un grand film.*

– *La lenteur de certains gestes.*

Grim Fandango

Micro-lexique

CHAT : ne se prononce pas « chat », mais « tchatte », qui, en anglais, veut dire « tchacher ». Vous n'avez rien compris ? Bon je recommence :

1/ Trouvez un site de chat : (ex : www.worldchat.com) ;

2/ Choisissez un pseudo ou un avatar (personnage visuel pour les chats 3D : Bugs Bunny, blonde pulpeuse...) ;

3/ Accostez un partenaire (l'avatar avec les gros...) ;

4/ Discutez en tapant les messages avec vos petits doigts boudinés... Et voilà, vous venez de faire vos premiers pas dans les forums de discussion en temps réel du Net ;

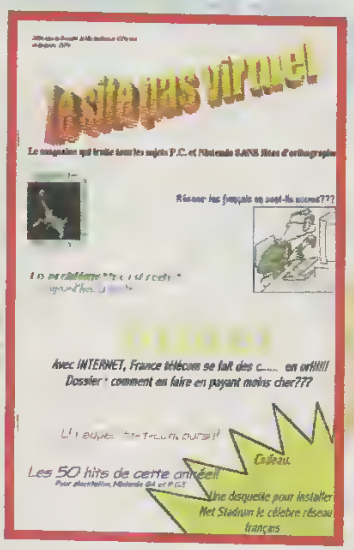
5/ Attention, la belle blonde a peut-être des poils aux jambes ! Après tout, n'importe qui peut choisir de s'appeler Natacha... Une seule solution : la visioconf (définition au prochain numéro).

C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ TOI

Mahalia
la rousse

ENTRE L'ACHAT DES CARTABLES NEUFS, LE NOM DES PROFS À APPRENDRE ET LA PÉTITION CONTRE LE CUISINIER DE LA CANTINE, JE COMPRENDS QUE VOUS N'AYEZ PAS TROP EU LE TEMPS DE VOUS PENCHER SUR VOS FANZINES... J'ESPÈRE QUE CELA N'EST QUE TEMPORAIRE. ALORS EN CE MOIS « CREUX », J'EN PROFITE POUR FAIRE UN PETIT POINT JURIDIQUE SUR LA PUBLICATION D'UN FANZINE. INDISPENSABLE ET PRATIQUE !

Salut Romain,



Lorsque l'on regarde la couverture de ton fanzine, *Le site pas virtuel*, le programme est alléchant. Malheureusement, même si tes articles sont bien écrits, les solutions apportées ne sont pas assez originales et n'apprennent pas grand-chose aux possesseurs de PC. Il me semble par exemple que ta rubrique « Un problème c'est réglé » n'est pas assez aboutie. Je pense que les PCistes savent que si leur ordinateur est lent c'est, entre autres, parce qu'ils n'ont pas assez de mémoire. En revanche tes papiers sur France Telecom et l'enquête sur les Français et les réseaux sont assez intéressants. En fait le seul gros reproche concerne le prix : 15 francs pour un fanzine c'est cher, surtout pour 5 pages d'articles ; l'enquête lecteur et le classement des jeux n'apportant pas grand-chose au lecteur... Quant à l'idée de fournir une disquette, ce peut être en effet une bonne idée, mais il faut que tu expliques comment l'installer. Bon courage ! Pour vous procurer *Le site pas virtuel*, fanzine consacré au PC et à la N64, envoyez 20 F (formule avec disquette) ou 15 F (sans) + 4,50 F de port à : Romain Guitton 101, rue des Moines 75017 Paris.

Cher Ronan,

Ravie de recevoir ton nouveau numéro de *Consoles Spirit*. Tu as raison, les améliorations apportées sont bénéfiques. Les articles sont passionnants et les tests très bien réalisés. Quant à la maquette, elle rassemble l'essentiel : lisibilité et clareté. De plus, l'impression est de bonne qualité (on arrive à bien voir la plupart des photos). Enfin, un effort considérable a été fourni sur le plan de l'orthographe, ce qui est très appréciable. Bravo donc, tu es sur la bonne voie, celle du succès ! Pour obtenir *Consoles Spirit* envoyez un timbre de 6,70 F + un chèque de 15 F à : Ronan Gilot, 1 rue Haute, 68610 Lautenbach.

Au nom de la loi

Pour publier un fanzine il est conseillé de créer une association et d'obtenir un numéro d'ISSN (International Standard Sérial Number). Sachez que la déclaration d'une association doit se faire avec des membres de bureau majeurs. Vous pouvez évidemment faire appel à vos parents. Cela n'engage en rien si ce n'est de vous protéger envers un quelconque grincheux, qui vous chercherait des crosses. Pour créer une association à but non lucratif, type loi 1901, il vous faut constituer un dossier composé de :
- un double exemplaire sur papier libre signé par tous les membres, comportant le titre de l'association, l'objet, le siège social et la liste des membres du bureau (le président, le vice-président, le secrétaire et le trésorier) avec leur nom, prénom, date de naissance, nationalité, profession, adresse et fonction ;
- deux exemplaires des statuts (retirés au Bureau des associations de votre région) signés par au moins deux membres du bureau ;
- l'accord signé du locataire attestant l'adresse de l'association ;
- un formulaire destiné à la publication dans le *Journal Officiel* (à retirer au bureau des associations de votre région).

Cette inscription vous coûtera 230 francs que vous paierez dès la réception de la déclaration officielle. Pour une consultation gratuite ou un stage (court) de formation, vous pouvez appeler le CICOS au : 01 53 85 61 45.

Pour obtenir un numéro d'ISSN, envoyez 4 exemplaires du numéro 0 ou 1 de votre fanzine, et dans les deux ou trois mois suivants vous obtiendrez votre numéro d'identification. Vous devez alors obligatoirement l'inscrire en couverture ou dans l'ours. Envoyez, sans affranchissement, vos fanzines à :
Bibliothèque nationale de France,
Agence bibliographique nationale, dépôt légal des périodiques,
11, quai François Mauriac 75706 Paris Cedex 13.

LES GAGNANTS DU MOIS

◆ Tommy Laloupo pour son test Resident Evil 2 sur PlayStation, noté 95 % : « Bien des suites ont surclassé l'œuvre originale. Resident Evil 2 fait bien plus que ça : c'est un chef-d'œuvre ! Non content de posséder des décors encore plus beaux, des monstres plus variés et des armes plus nombreuses, il propose aussi une énorme durée de vie (4 scénarios + 2 cachés), un challenge plus relevé et un scénario qui tient la route. Une suite logique donc, à posséder de toute urgence. »

◆ Ferdinand Leudet pour son test de Worms sur PlayStation, noté 90 % : « Fins stratèges, Worms est pour vous. En effet ce jeu allie réflexion, action et humour. Les graphismes sont moyens mais largement compensés par de très belles séquences cinématiques. Ce jeu très convivial (on peut jouer jusqu'à 4) ravira les plus jeunes mais aussi les papys nostalgiques de la Seconde Guerre mondiale... »

◆ Jérémy Pons pour son test de Gran Turismo sur PlayStation, noté 95 % : « Si vous n'avez pas encore acheté GT, élu par des dizaines de mags, meilleur jeu de sport mécanique, je me demande ce que vous attendez. Grâce à son choix immense de voitures (300), ses options délirantes, ses circuits survoltés (22), ses 3 permis de conduire et le lavage de sa voiture, il fera de vous un as du volant. Pour plus de sensations prenez la manette Dual Shock. »

TESTEZ VOS JEUX

Un rêve devient réalité ! Tous les mois, Player One vous invite à tester un de vos jeux préférés ou détestés pour le publier.
Remplissez l'exemple ci-dessous en précisant : le nom du jeu (a), la machine (b), les notes (c et d), le résumé et avis le plus objectif (e).

Nom : .....
Prénom : .....
Âge : .....

Renvoyez votre test à :
Player One,
Mahalia la rousse,
19, rue Louis-Pasteur,
92100 Boulogne.

(a) (b)

(c) PLAYER FUN (d)

100
95
90
85
80
75
70
65
60
55
50

En résumé (e)

l'arcade dépasse les bornes !

Les mois de rentrée sont souvent très riches en sorties arcade, et cette année, la coutume est une fois de plus respectée. Bien sûr, le très attendu King Of Fighters 98 se place en tête d'affiche, mais de bonnes surprises sont arrivées comme Racing JAM Chapter 2 ou Spike Out. Il y aurait comme un air de changement dans l'arcade, que cela ne nous étonnerait pas...

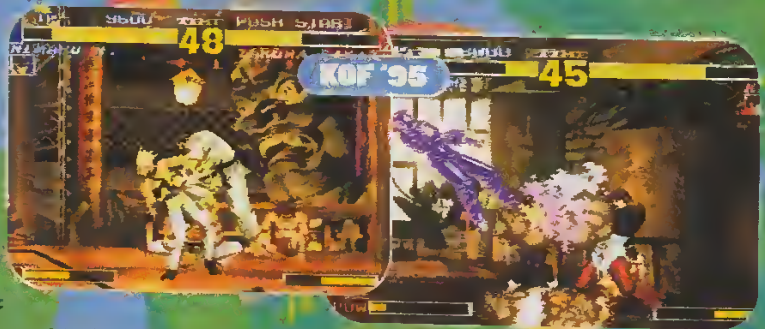
On les a essayées pour vous

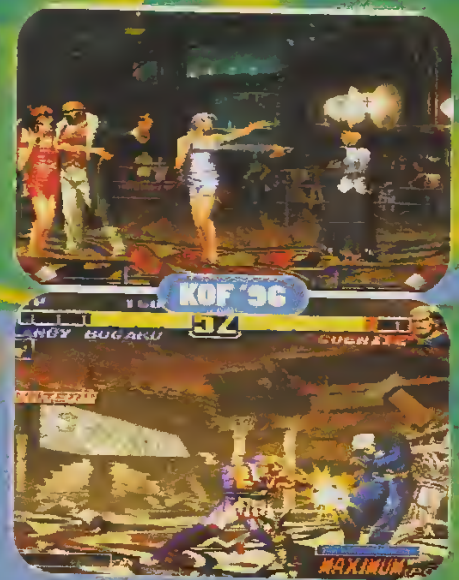
The King Of Fighters '98

SNK

93%

Enfin ! la nouvelle mouture du jeu de baston le plus excitant de la planète vient de débarquer dans les salles françaises. Il s'agit du dernier volet en 2D (enfin, on dit ça chaque année mais cette fois c'est la bonne !) de la saga interminable de SNK. C'est donc l'occasion d'un petit historique des aventures de Kyo au pays des Fighters. Tout commence l'été 1994, quand un certain King of Fighters débarque sans crier gare en même temps que le superbe Vampire, the Night Stalkers de Capcom. Le principe révolutionnaire de ce jeu... Non, en fait, il y en a trois ! Tout d'abord, il contient des combattants issus de plusieurs jeux différents ; on va enfin pouvoir disputer des matchs inimaginables auparavant. Et au lieu de se dire simplement « tiens, je suis sûr que Andy de Fatal Fury est plus fort que Ryo d'Art of Fighting » ; eh bien, il va suffire de les mettre face-à-face dans King Of Fighters 94, pour voir lequel est le meilleur. Et puis, tant qu'à faire, mesurons-les à ces nouveaux héros, Ralf, Kyo, ou Kensou ! KOF 94 apporte ensuite un système d'esquive totalement inédit. Grâce à une manipulation toute simple, on peut éviter les coups les plus redoutables, y compris les projectiles, sans une égratignure. Cela manquait à bon nombre de jeux, et surtout à un certain titre Capcom où la tactique « boule/dragon » règne alors en maître... Enfin, KOF 94 se veut original et ne fait plus s'affronter deux combattants, mais six ! Les Fighters sont rassemblés par équipe de trois, indissociables, et pour vaincre, il faut terrasser le trio adverse, ce qui implique une parfaite maîtrise des trois membres de sa propre formation, ainsi qu'un certain choix tactique. Qui devra combattre en premier, qui, au final, assurera la victoire ? À chacun d'apporter sa réponse. KOF 94 devait être un jeu éphémère, sans suite, et divertir les joueurs le temps d'un été (d'où la date incluse dans le titre). Mais vu le succès qu'il remporte, la suite ne se fait pas attendre. Elle apporte





deux éléments décisifs : le « Team Edit », qui permet de mixer les personnages de différentes équipes ; et la contre-attaque durant l'esquive qui offre des retournements de situation encore jamais vus ! Au passage, KOF 95 introduit un nouveau personnage, Iori, rival de Kyo, vedette du premier volet. L'esprit de KOF 95 fut sans doute le meilleur de toute la série, puisqu'il visait à corriger

tous les bugs de l'ancienne version, à améliorer les graphismes et ajouter des coups spéciaux aux personnages. Il reste aujourd'hui encore une référence pour tous les amateurs de jeux de combat, malgré le petit enchaînement infini très irritant dont Kyo est gratifié. L'été suivant, la révolution est de mise, avec un jeu qui bouleverse complètement la donne.

Semblable et si différent...

King of Fighters 96 vient chambouler les habitudes des fans : en introduisant un nouveau système d'esquive, plus dynamique, et surtout la possibilité de courir et bondir de plusieurs manières à travers l'écran, SNK a injecté du sang neuf dans un système pourtant bien rodé, contrairement à Capcom qui s'endort sur ses lauriers. La façon de combattre change radicalement, le tempo s'accélère, et, malgré les quelques bugs qui subsistent (course à l'envers, coups C + D super énervants, animation de certains persos super bâclée...), le Japon puis le reste du monde sont une nouvelle fois conquis.

KOF 97 n'apporte que peu de changements, mais en soumettant l'utilisation des Furies à une jauge de puissance difficile à charger, il réfrène les tactiques de bourrin. Il permet également aux nostalgiques de KOF 94 de jouer avec l'ancien système d'esquive, mais en perdant le bénéfice de la course.

C'est sans doute le volet le moins agréable à jouer du fait des enchaînements infinis ou des combos « faciles », qui pètent la barre de vie en deux mouvements, ainsi que des repêchages « gratuits » qui rendent la défaite amère... KOF 97 n'a finalement pas apporté d'améliorations sur le plan de la jouabilité, et c'est bien dommage.

Heureusement, voici KOF 98 !

Le même, en mieux !

Ce coup-ci, ils ont fait fort : tous les personnages de la saga KOF sont présents, à l'exception d'Eiji, Kasumi et Goenitz. Tant pis pour leurs supporters. En revanche, l'équipe des States réunit Heavy D!, Brian et Lucky, comme au bon vieux temps du 94. L'équipe des Pater regroupe, elle, Heidern Saishu et Takuma qui ont fait les beaux jours des éditions 94 et 95.

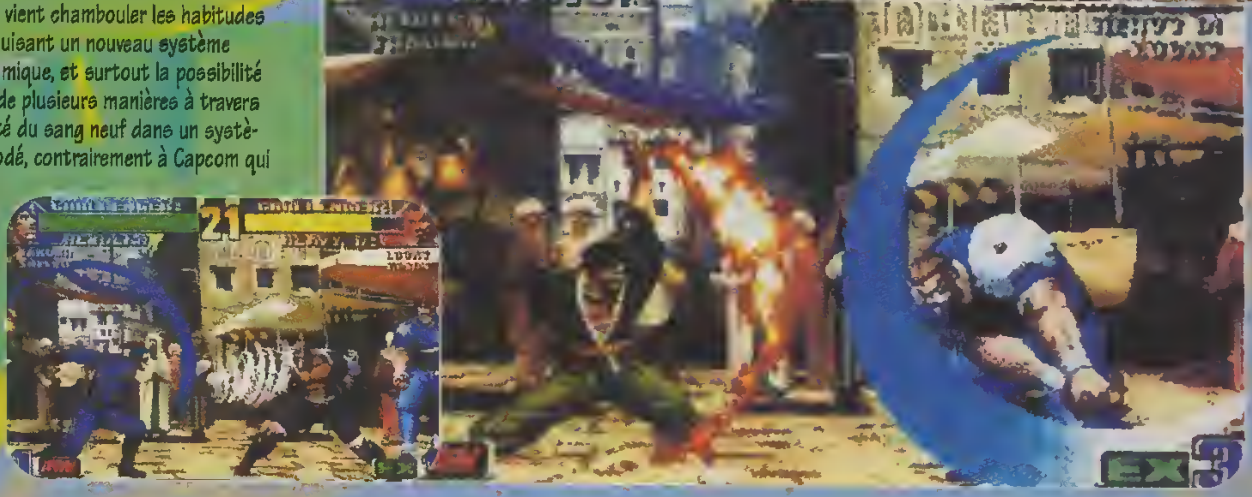
Le scénario ? Y en a pas ! Tout le monde se tape dessus et la première équipe qui latte toutes les autres affronte Omega Rugal, le dernier boss, détenteur de la force d'Orochi. Comme d'hab', il y a des tas de nouveaux coups, et la jouabilité a été améliorée pour

baisser un peu la puissance des chopeurs (quoique...), et donner une nouvelle chance aux persos qui étaient mauvais dans le précédent opus. Les 38 fighters sont donc utilisables, dans les deux modes de jeu, et sachez que le mode « 94 » vient de devenir « 95 », puisqu'il permet la contre-attaque durant l'esquive. Il ne contient qu'un bug connu, à savoir des manipulations qui, effectuées au bon moment, empêchent de parer une boule de feu : on a vu pire.

Pour le reste, le jeu semble enfin équilibré et exempt de ratages. Il contient, de plus, des tas de petits secrets, comme l'harmonie ou l'animosité entre personnages, qui influencent la taille de la jauge, les priorités et coups critiques que vous découvrirez en jouant. Car vous allez y jouer, si, si ! C'est le jeu de baston de la décennie, alors foncez en arcade et insérez vos pièces. Que le combat commence !

Points forts

Plein de persos.
Le combat par équipe.



Racing JAM : Chapter 2

Konami

90%

C'est sans tambour ni trompette qu'est arrivée la suite de Racing Jam, la simulation de course la plus réaliste du monde de l'arcade. Trop réaliste auraient certainement dit certains joueurs peu habitués à ce type de simulation. C'est sûrement pour cela que Konami a décidé de créer cet « Update ». Ce nouveau chapitre utilise cette fois pleinement les capacités de la carte Cobra, carte qui devait entrer en pleine concurrence avec le fameux Model 3 de Sega. Car c'est du côté des graphismes que les premier changements se font sentir. Ils paraissent plus nets, plus riches, donc plus beaux que ceux de Racing JAM premier du nom. Quant à l'animation, elle reste de qualité. En fait, c'est au niveau du jeu proprement dit que l'on rencontre les vrais changements. Vous avez toujours le choix entre 18 voitures (6 marques et 3 modèles de Grand Tourisme par marque), mais cette fois ce sont quatre circuits qui vous sont proposés (Beginner A et B, Advanced et Professional). Et la conduite est complètement différente : elle est nettement moins réaliste mais gagne en précision, en maniabilité et en fun ; elle est donc nettement plus orientée arcade que son prédécesseur. C'est donc un bon choix de la part de Konami qui se positionne véritablement, au bout de 5 titres, en concurrent sérieux de Namco et Sega dans la course aux simulations de conduite.

Points forts

Des graphismes et une animation de qualité.
Une conduite réaliste et immédiate.
Les modes Beginner et Pro le sont réellement.

Nouvelles des States

Gauntlet Legend

Atari

Beaucoup d'entre vous doivent croire qu'Atari a disparu des salles de jeux au début des années 90. Mais non ! Ils ont toujours été présents, avec une sortie par an, voire tous les deux ans. Certes, rien de bien marquant n'est sorti jusqu'en 1996, année où les arrivées conjuguées d'Area 51 et de San Francisco Rush ont prouvé que les inventeurs de jeu savaient encore en faire, des jeux. Mais ce n'était pas suffisant, Atari avait besoin de sortir un grand hit, un jeu dont tout le monde parlerait et qui marquerait les esprits jusqu'à la fin de la première décennie du troisième millénaire (eh oui, c'est bientôt). Dans cette optique, Atari ressort donc Gauntlet de son chapeau. Eh oui, le fameux Gauntlet, celui-là même qui a fait jouer des après-midi entiers bon nombre d'étudiants de 1985 (dont notre Wolfen national). Pour mémoire, Gauntlet était une espèce de shoot'em up heroïc-fantasy vu de dessus, où quatre héros devaient parcourir des

centaines de labyrinthes, tout en récupérant un maximum de trésors et d'objets magiques. À noter aussi, qu'à son époque, Gauntlet proposait la plus grande durée de vie de l'histoire de l'arcade.
Donc, voici Gauntlet Legend ou le retour des héros mais en 3D, cette fois. Et, nous devons avouer que les premières ébauches du jeu nous ont littéralement impressionnés. Les graphismes font partie des plus beaux que nous ayons rencontrés, et, chose importante, nos quatre héros (Wizard, Warrior, Elfe et Walkirie) sont présents ainsi que le jeu à quatre. Enfin, la présence de magasins rajoute un petit côté aventure qui n'est franchement pas pour nous déplaire. Alors, messieurs les distributeurs d'arcade, vous savez ce qu'il vous reste à faire ?

Nouvelles du Japan

Bloody Roar 2

Attaquons très fort avec les jeux de baston qui vont déferler cet hiver dans les salles.
Bloody Roar 2 de Eighting/Raizing, qui semble aussi speed que le précédent, a gagné en finesse graphique. Un nouveau système a fait son apparition : il s'agit d'un coup spécial à effectuer quand vous êtes transformé. Il inflige autant de dégâts que la taille de votre jauge de « beast », mais après cette attaque, vous redevenez un être humain.
Enfin, être humain... Les persos sont assez différents du premier volet ; on retrouve toutefois Alice, Yugo, et Long — tous les autres sont nouveaux. Uriko était le boss de Bloody Roar 1, et Bakuryu a laissé la place à son fils et Gado à sa fille. Stun, Jenny et Busuzima, respectivement insecte garou, chauve-souris garou et caméléon garou font leur entrée parmi les lycanthropes fous. On vous en reparle évidemment !
JoJo Bizarre Adventure, de Capcom, est l'adaptation du célèbre manga du même nom. Cela fait plus de dix ans que ce manga paraît dans l'hebdomadaire Jump. La particularité de ce jeu, c'est que vous dirigez à la fois votre personnage et son « stand », une sorte

tips

Voici quelques astuces pour les jeux de combats du moment.

KOF 98

(variantes des personnages)
Douze personnages peuvent être choisis dans une version alternative ; il suffit de les sélectionner en gardant Start enfoncé. Il s'agit de Kyo, Andy, Terry, Joe, Billy, Ryo, Robert, Yuri, Mai, Yashiro, Shermie et Chris. Attention, certaines versions sont moins bonnes que l'originale. Par exemple, Joe bis ne possède plus le coup Golden Heel, mais certains vous rappeleront le bon vieux temps, comme Ryo avec sa boule de feu aérienne...

Street Fighter Zero 3

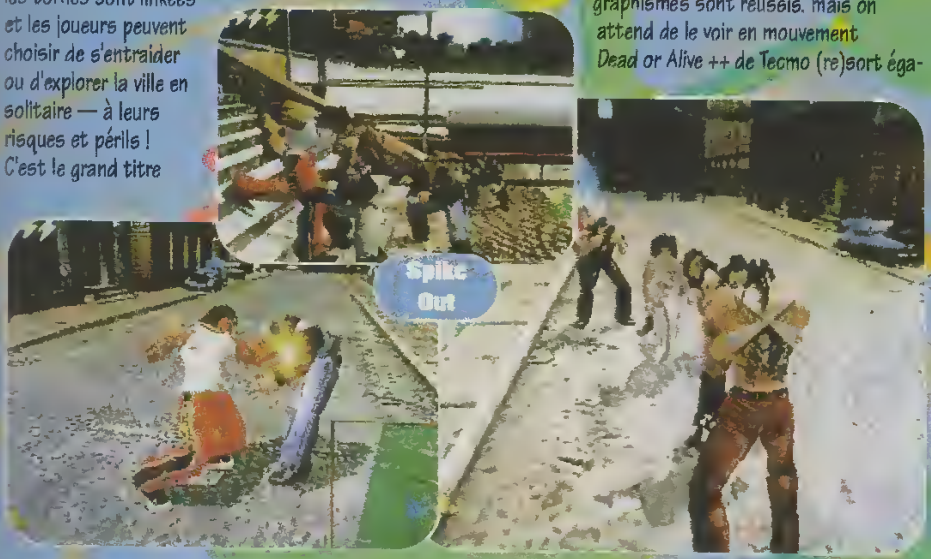
(pour obtenir les trois personnages cachés)
1/Bison (aka Balrog) le boxeur : à l'écran de sélection, placez votre curseur une seconde sur Karin, ensuite ramenez-le sur la roulette et validez en gardant Start enfoncé ; 2/ Yuri la clone de Camille : même manip', mais validez en maintenant Haut ou Bas à la place de Start ; 3/ Yuni, qui, elle, se joue comme Guile : même manip' mais maintenez Gauche ou Droite en validant.

Jojo Bizarre

Fighting Layer

de double psychique qui combat à ses côtés. Il sera sans doute assez difficile de gérer deux combattants à la fois, mais cela rehaussera l'intérêt du jeu. SpikeOut n'est pas un jeu de combat, mais plutôt un beat'em all où vous castagnez de la racaille à tours de bras. Assez simple et bourrin dans son principe (mitraillage de boutons), il propose des graphismes époustouflants et une innovation de taille : les bornes sont linkées et les joueurs peuvent choisir de s'entraider ou d'explorer la ville en solitaire — à leurs risques et périls ! C'est le grand titre Sega de cet automne. Fighting Layer est le nouveau Namco ; enfin pas tout à fait puisqu'il est programmé pas Arika, l'équipe de Street EX ! Apparemment, un différent les a séparés de Capcom, et ils sont passés à l'ennemi. Il s'agit d'un jeu de combat classique, avec des personnages au look très actuel. Pour le moment, ses graphismes sont réussis, mais on attend de le voir en mouvement Dead or Alive ++ de Tecmo (re)sort également en arcade, dans une version qui n'a plus rien à voir avec l'originale puisqu'elle est inspirée de la mouture PlayStation en encore plus belle. De plus, le système de contre a été revu, des « brise-chutes » ont été ajoutés, ainsi que des « coups critiques ». Une vraie cure de jouvence !

Dead or Alive ++



Spike Out

Dans la série des jeux comme à l'ancienne, voici venir Shock Troopers Second Squad (de Saurus), graphiquement très différent du premier, mais toujours aussi fun ; et Operation Tiger, la suite du mythique Operation Wolf (Taito). Time Crisis n'a qu'à bien se tenir !

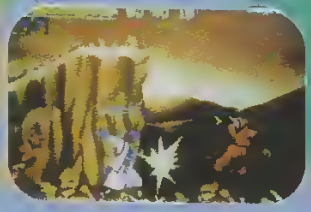
Mais aussi...

• Quake Arcade est arrivé, vous en saurez plus dans le prochain numéro...

• Namco invente un nouveau procédé : l'incrustation vidéo du joueur en temps réel. Arrivée dans les prochains jeux de course et de tir de la célèbre marque.

• Musashi Ganryuki ne doit rien vous dire. C'est de Visco et c'est un jeu d'action/plate-forme. Chouette !

• Gun Bird de Psikyo n'est pas très connu en France. C'est un shoot vertical fantaisiste d'excellente facture dont le deuxième opus arrive au Japon.



• Les fans de Raiden vont être aux anges : le sixième épisode de la série de Seibu est prévu pour très bientôt, et il s'appelle Raiden Fighters Jet.

• C'est vraiment la mode du beat'em up 3D ! Après Sega, c'est Taito qui entre dans la danse avec Chaos Heat. On attend avec impatience.

• La suite de Star Wars Arcade est prévue au Japon. Elle s'appelle Star Wars Trilogy.

Rubrique réalisée par Reyda et Wonder, qui aiment le changement.

LAISSEZ TOMBER LES AGENDAS DE MAUVIETTE !

79F*

Hé, 79 balles ! Même pas un chargeur.

A MANIPULER AVEC PRECAUTION

Agenda 1999

AGENDUKE 2099

MAI

SAMEDI 29

NOTES

JEUDI 27

DIMANCHE 30

Faire un collier de douilles pour maman.

Explosion de gaz au Fou

*FRAIS D'ENVOI POSTAUX INCLUS

POUR COMMANDER CE SPLENDIDE AGENDUKE 1999, RENVOYEZ LE COUPON CI-DESSOUS, REMPLI ET ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT PAR CHÈQUE, CARTE BANCAIRE, CCP OU MANDAT-LETTRE À : NORAH EDITIONS, 23, rue Lavoisier. 75008 PARIS

OM :

RÉNOM :

DRESSE :

CODE POSTAI :

PAYS :

TEL :

FAX :

REGLEMENT PAR : CHEQUE, CCP, MANDAT LETTRE ☐

CARTE BANCAIRE : DATE D'EXPIRATION :

DATE : SIGNATURE :

onformément à l'article 27 de la loi informatique et liberté du 01 78 vous pouvez refuser sur simple demande que vos coordonnées soient transmises

Metal Gear Solid

PlayStation

Au pays du Soleil Levant, Metal Gear Solid connaît un succès similaire à Final Fantasy VII ou Resident Evil. Quasi-culte si ce titre était attendu. Ce n'est pourtant pas à partir de simples rumeurs qu'

En règle générale, tâchez d'écourter les fusillades pour vous planquer jusqu'à la fin de l'alerte.

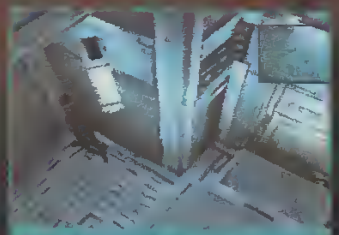
imposé vus dans la presse que les centaines de milliers de joueurs se sont jetés sur les starting-blocks le jour J. Il y a vingt. Cet engouement est sans doute lié au fait que ce titre appartient à ce que l'on peut des mais qualifier de saga. Mais entre les deux premiers épisodes commercialisés sur MSX, notamment, mais aussi sur NES, il s'est écoulé respectivement six et huit ans ! Une longueur dans les années du jeu vidéo.

Konami se déchaîne

Avant de me lancer dans Metal Gear Solid, je me suis senti obligé de commencer par une opération archéologique à Metal Gear 2, déjà nettement plus évolué (avec couleurs), je m'y donne plus, je lance Metal Gear Solid. Une séquence cinématique gérée par le moteur 3D du soft (et non par images de synthèse)

Dans la plupart des cas, il convient de se faire le plus discret possible. En cas d'alerte, c'est toute la garnison qui vous tombe dessus.

L'action, quant à elle, s'ouvre de ce que l'on a pu voir dans GoldenEye ou, plus récemment, dans Mission Impossible sur la scène de Dam Focus. Très rapidement, on peut constater que pour une fois, l'intelligence artificielle tient vraiment la route. Les réservistes des gardes


La télésurveillance peut vous poser certaine problèmes lorsqu'il y a plusieurs caméras.

sont les plus rétifs et vous incitent fortement à vous faire le plus discret possible. L'aspect recherche est également assez bien et vous pouvez utiliser les bons objets ou armes au moment opportun. Ce faisant, doutant que l'assistance radio, comme vous dévoiler, est intégralement en japonais. Le scénario est une suite directe des volets précédents et intrigue, apparaît trop peu

Dans la cave du Player One, après quelques heures de fouilles intensives, l'objet de ma quête était enfin entre mes mains. Je tenais une cartouche du premier épisode de la Metal Gear Saga, copyrighté 1987. Un petit quart d'heure me permet de jouer cette antiquité. Mauvaise... Bon, c'est sympa, mais franchement pas net, mais c'était il y a dix ans et en huit couleurs. Il est grand temps que d'autres plus longuement. Après un rapide coup d'œil

sur la photo le décor. Vous incarnez un mercenaire qui doit libérer une base terroriste fortement protégée. Il va de soi que, dans ce type de présentation, la plus grande discrétion s'impose. Dès maintenant, mais je l'ai déjà dit, cette scène, il y a dix minutes sur le volet de 1987... Cependant, la comparaison n'est pas là. Ce Metal Gear repose sur un moteur 3D performant, qui rappelle quelque peu Tomb Raider. Mais, que l'on soit bien d'accord, je parle de moteur 3D et en aucun cas d'autres aspects du jeu !

Metal Gear et ISS Pro 98

Konami lance en France une série limitée de ISS Pro 98 qui comporte une démo jouable (sur deux niveaux) de Metal Gear Solid, avec des textes en anglais et des voix off en japonais. Une excellente initiative qui vous permettra de découvrir avant l'heure cet excellent jeu... Toutefois plus que cette série limitée est vendue au même prix qu'un jeu PlayStation classique. Dommage !

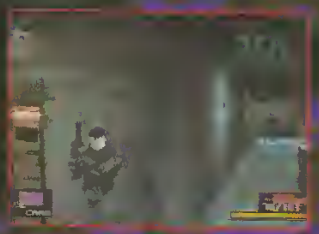
C'est à des détails que l'on reconnaît un bon jeu. La respiration du héros va jusqu'à former un petit nuage de condensation.

Les boss ne sont pas trop galère, contrairement à leur apparence de gros méchants.

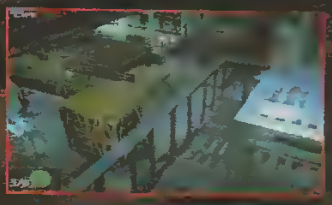
Le déguisement en caisse de carton est une bonne idée. Le garde surpris ira-t-il jusqu'à soulever la caisse ?

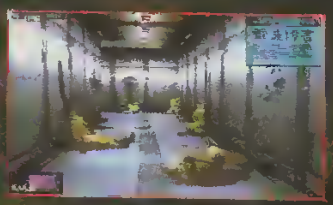
Quelques mouvements

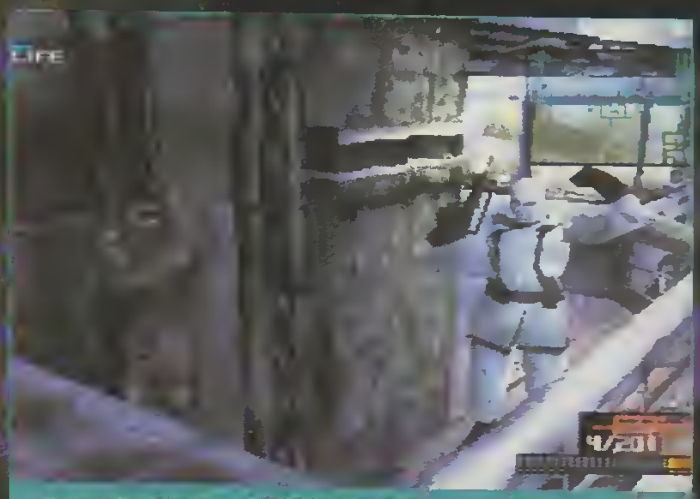
Snake peut effectuer à peu près tous les mouvements d'un soldat commando. Ramper, une caractéristique sérieuse dans Metal Gear 2, n'a plus aucun secret pour lui. Il peut également se coller contre les murs afin de surprendre son adversaire. Le mouvement de caméra qui accompagne cette action est particulièrement bien géré.



Vues choisies



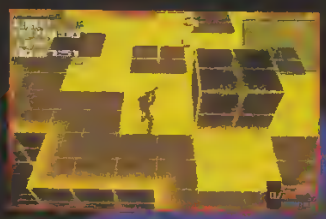




La lassitude du garde effectuant sa ronde... Certains gardes à poste fixe peuvent aller jusqu'à dormir debout !

Mener une opération commando, le clope au bec, c'est pas ce qu'il y a de mieux, mais la fumée dégagée permet de voir le laser.

Le training



Avant de vous lancer dans le vif du sujet, un détour par le menu entraînement s'impose. La première phase permet de se familiariser avec les mouvements de base de Snake. La seconde partie est identique à la précédente, à la différence qu'elle se déroule contre le monde. Dans la dernière phase, enfin, vous disposez d'une arme et devez éliminer tous les gardes. Là, ça se corse vraiment car le système de visée est un brin déconcertant.

siomante pour passer à côté. Ce jeu est également doté d'un environnement sonore exceptionnel, qui renforce une ambiance déjà bien stressante. Enfin il fourmille de petits détails qui, mis bout à bout, le hissent parmi les meilleurs, tous types de jeux ou consoles confondus. La condensation de la respiration du héros, les traces de pas dans la neige... et que sais-je encore ?

Tout n'est pas parfait

Metal Gear Solid est un excellent jeu, envoûtant qui plus est, mais il faut quand même relativiser. Il convient notamment de souligner quelques faiblesses en matière de jouabilité. Le fait de pouvoir se plaquer contre un mur est certes très pratique, mais lorsque l'on veut ressortir, le héros a tendance à rester scotché au mur, ou à partir dans n'importe quelle direction lorsque la caméra reprend la vue standard. Mais les qualités du jeu sont telles que l'on a envie d'oublier de l'avant, sans de l'interaction de ces défauts majeur. Ajoutons que les cinématiques et dialogues jouables, essentiels à la bonne progression, constituent un régal de taille. Plus que jamais, je vous déconseille l'achat de ce jeu dans sa version japonaise. Vous vous prévenu, et il est inutile de vous hasarder au téléphone si vous êtes coincé. Vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous-même. D'autant plus que Konami ne traîne pas à la sortie, française (avec textes et dialogues intégralement traduits) est prévue pour début 00. Et, cerise sur le gâteau, cette version officielle sera à tête de quatre niveaux de difficulté, contre un seul pour la version japonaise !

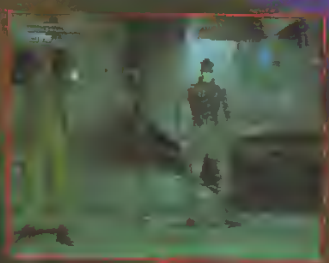
Wolfen

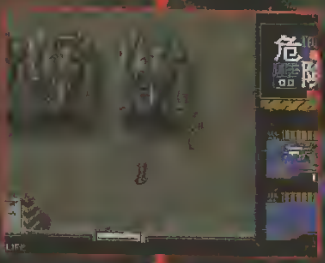
Le zoom qui tue

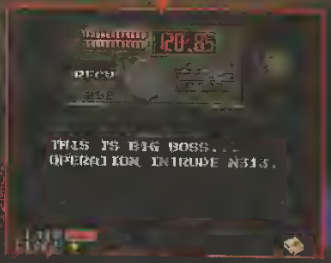
À l'instar de GoldenEye, vous pouvez effectuer des zooms dans l'environnement 3D à l'aide du « Scope ». Cette espèce de paire de jumelles permet de repérer de loin des petits détails tels qu'un soupirail ou un garde en faction. C'est tout juste si on ne distingue pas la couleur des yeux de l'ennemi à 200 mètres !

Metal Gear à travers le temps

Voici trois scènes à peu près équivalentes tirées de chaque épisode de Metal Gear. Un constat s'impose, Metal Gear Solid reprend un tas d'éléments des volets précédents. On pourrait même aller jusqu'à affirmer qu'il n'y a rien de nouveau en dehors de l'aspect purement technique.

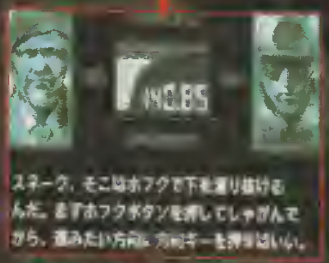






Metal Gear (87)

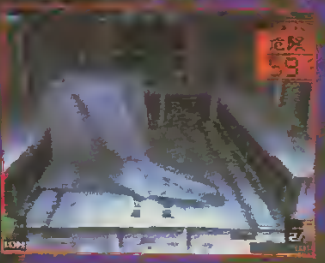
Metal Gear 2 Solid Snake (94)



Metal Gear Solid (98)

L'intelligence artificielle

Jusqu'à présent, l'intelligence artificielle proposée dans les jeux tenait davantage de la bêtise qu'autre chose. Dans ce domaine, Konami peut se vanter d'avoir fait très fort. Les réactions des gardes n'ont rien à voir avec un Mission Impossible. Il y a un exemple qui m'a tellement impressionné que je vous le propose en images.
Sur la première photo, les gardes m'ont repéré : vite je m'abrite à l'intérieur du camion. Dans un cas comme celui-là, dans n'importe quel autre jeu, un disparaissant de son champ de vision, le garde aurait l'air bête. Ici ce n'est pas le cas, je décide donc de me cacher derrière barrière pour me mettre hors d'atteinte des tirs ennemis. Le garde comprend la vanité de son acte et se résout alors à utiliser une grenade. Boum, je suis mort ! Les exemples comme ça, il y en a à la pelle.



Metal Gear Solid

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
editeur	KONAMI
textes	JAPONAIS
genre	ACTION 3D

Les graphismes.
L'intelligence artificielle
L'ambiance en béton armé.
L'originalité.
L'environnement sonore

Injouable à cause des textes en jap'.
Certains aspects de la jouabilité.

Les boss

Konami a réussi à nous coller des boss qui auraient plus leur place dans un manga que dans un jeu vidéo tel que Metal Gear. Enfin...

Ninja

Revolver Ocelot

Vulcan Raven

Star Ocean Second Story

PlayStation

Star Ocean a été l'un des derniers RPG Super Famicom. A ce titre, il est resté longtemps dans le cœur de beaucoup de joueurs nippons. Tout comme Tales of Fantasia, il avait de ensuite sur 32 bits devait surtout réjouir ceux qui ont apprécié le premier volet. Contrairement à Tales of Phantasia, Star Ocean Second Story a réellement évolué : si les personnages sont toujours en 16 bits, les déplacements sur la carte se font en 3D (polygones), et les villes sont en 3D pré-calculée, pour un rendu comparable à celui de Final Fantasy VII. A ce propos, Enix nous avait que son jeu serait meilleur que celui de Square, mais cela reste encore à démontrer...

L'histoire commence au fin fond de l'espace, alors que le vaisseau à bord duquel se trouve le héros (Claude) et son père sombrait en catastrophe. L'équipage se réfugie dans une étrange structure en forme de dôme, et voilà que Claude est accidentellement projeté à travers une porte dimensionnelle qui le propulse à des années-lumière de chez lui. Il se retrouve sur une planète verdoyante très hospitalière, et tuchik quasiment proche de... Moyen âge ! Il va ne tarder à rencontrer des indigènes, qui vient en lui un messie intergalactique, il va tout faire pour sauver cette planète, puis l'univers, d'une menace millénaire avant, peut-être, de rentrer chez lui. Bon, le scénario n'est pas original et la « parlotte » assez insupportable au début (une heure chrono de bla-bla avant de prendre réellement la main). Mais lorsqu'on est

Les déplacements sur la carte en 3D rappellent furieusement Final Fantasy VII, en moins bien. Le petit plan en bas à droite est en revanche plus lisible.

Les statistiques sont nombreuses, et vont jusqu'au talent pour la poterie ou au sens du design.

Les sprites semblent un mauvais choix à première vue, mais leurs expressions sont rendues avec des effets manga : gouttes, points d'exclamations...

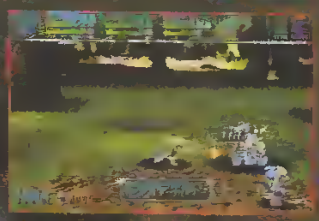
Un gros poncif plutôt taugant au RPG : « des familles » entrer chez les gens pour vider les coffres. Allez éduquer votre petit frère après...

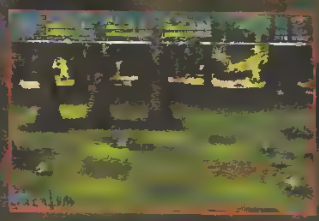
Finalement dans le feu de l'action, Star Ocean Second Story réussit à nous sortir le jeu vraiment jouable à regarder, et on progresse assez vite comme Stella qui des heures passées ne trompent. Ce n'est pas le jeu du siècle mais il devrait amuser les fans de RPG, trop impatients pour attendre une hypothétique version officielle.

Kayda

Les combats

Autant vous l'avouer, les combats sont un peu confus, et ce, malgré les trois modes de jeu proposés. Globalement, vous pouvez vous contenter de diriger le héros en mode Automatique, en pressant le bouton qui correspond à l'attaque d'une cible au choix, ou bien carrément le faire évoluer sur le champ de bataille à l'aide de la croix de direction. Dans ce cas, vous esquiverez les coups mais devrez lancer les super attaques en tenant compte de la distance qui vous sépare des monstres. C'est quand même frustrant de devoir composer avec les autres combattants entièrement gérés par la machine...





Star Ocean Second Story

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	ENIX
textes	JAPONAIS
genre	RPG

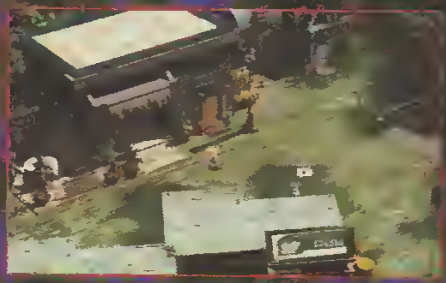
Musiques excellentes.
Héros ou héroïne, au choix.

Des tonnes de bla-bla.
Un RPG de plus ?

Que serait un RPG sans une rencontre avec le monarque local ?

Les décors

Les paysages et villages que vous traverserez sont très finement travaillés, et révèlent parfois de petites merveilles graphiques. Ils sont globalement moins beaux que ceux de FF VII — mais dans un registre différent. Remarquez que les persos en bitmap s'insèrent relativement bien dans ces décors.



Dolphin's Dream

PlayStation

Depuis deux ans et demi Tomb Raider a inspiré de nombreux titres, avec plus ou moins de succès. Parmi ceux-là, il y a l'excellent B.L.U.E, un jeu qui adapte le concept d'exploration 3D au monde fascinant des fonds marins. Ce même B.L.U.E a visiblement fait saliver les développeurs de Konami, au point que ceux-ci lui en rendu hommage à travers Dolphin's Dream, un jeu qui s'en inspire à plus d'un titre. Vous incarnez un plongeur, firmant ses services à un vieil excentrique qui s'est mis en tête de retrouver le trésor du Galleon Matilda. Tout commence par une plongée en apnée dans des hauts fonds.

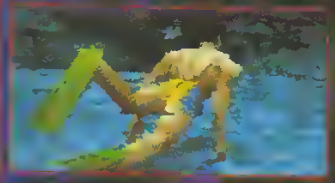
Cette mission, qui consiste à relever un défi à mi-chemin entre le fait d'imiter le vieux, est un prétexte pour vous familiariser avec le contrôle du plongeur. Une chose est sûre, l'animation du personnage n'est pas aussi bonne que celle de l'héroïne de B.L.U.E. En contrepartie, on découvre un décor dans lequel évoluent d'innombrables espèces aquatiques. Cela va de la minuscule crevette à la gigantesque pieuvre, en passant par les dauphins ou les baleines-pilotes ! Les plongées suivantes vont situer à bord du fun matériel plus adapté aux difficiles conditions de la haute mer (combinaison, palmes, matériel de respiration...). Ce sera également l'occasion de tester votre habileté à vous orienter dans un environnement si labyrinthique, avec une action mêlée à une trame. Il commence la collecte de quelques-uns des 100 trésors enchantés qui ponctuent une véritable quête sinueuse. En les rendant au port, vous obtiendrez des fonds nécessaires à l'acquisition d'un matériel plus performant. Enfin les choses sérieuses commencent

Les décors sont riches et plutôt réussis. Admirez la qualité de ces coraux.

De nombreuses énigmes à base de leviers et autres mécanismes compliquent votre exploration.

L'équipement

En ramassant les trésors collectés dans les épaves, le héros se constitue une cagnotte destinée à améliorer son équipement. Au départ, il n'a rien de plus que son maillot de bain. Par la suite, il pourra acquérir des palmes plus performantes, différentes combinaisons, des bouteilles d'air conférant une meilleure autonomie et, bien sûr, plusieurs modèles de harpons.



Le sauvetage du plongeur coincé par un éboulement rappelle étrangement le scénario de B.L.U.E.

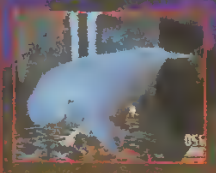
La première « mission » se déroule en apnée, donc sur une courte durée. Idéal pour se familiariser avec l'interface.

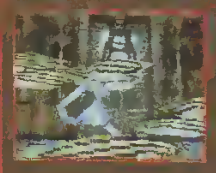
Avec l'exploration de l'épave, proprement dite, limitée en plusieurs secteurs, cette épreuve vante quantité d'espèces marines plus ou moins hostiles. Si certaines nécessitent une toute autre fertilité au harpon, dans la plupart des cas il faudra aussi avoir recours à l'arquive. À l'instar de tout Tomb Raider-like qui se respecte, la recherche tient une place prépondérante. On dépasse quelques petites bulles de collision sans conséquence sur le game play. Mais c'est surtout là le seul défaut de ce titre qui détentes surtout un accueil, grâce à des vues saisissantes. Ce dernier point commence à devenir plus fréquent dans les futurs jeux vidéos, et ce n'est pas plus mal dans le fond.

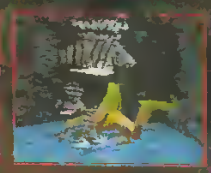
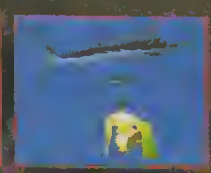
Wolfen's Dream

La faune sous-marine

Durant votre péripie, vous serez confronté à plusieurs espèces aquatiques. Le dauphin est ici à la hauteur de sa réputation puisqu'il vous viendra en aide en de multiples occasions. D'autres espèces telles que les requins ou les langoustes géantes se montreront nettement plus agressives. Il convient d'en combattre certaines, et d'en esquiver d'autres en fonction des situations.





Les combats constituent une phase de jeu anecdotique.

Quelques scènes cinématiques de qualité moyenne illustrent la progression.

Dolphin's Dream

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	KONAMI
textes	JAPONAIS
genre	AVENTURE/ACTION

Les voix anglaises.
L'aspect aventure
Accessible au public occidental.

Quelques bugs de collision, sans conséquence.

Pilleur d'épaves

Au cours de votre aventure, vous serez susceptible de collecter 160 objets en plus du trésor du paquebot Gigantic Matilda. Pour savoir où vous en êtes dans cette quête annexe, il suffit de consulter le menu List sur le sommaire.

Quatre endroits clefs

Le port : avant d'embarquer, vous devez choisir une destination sur la carte du site.

La pieuvre : elle permet de s'y reposer et de sauvegarder.

Le vendeur du matériel de plongée : c'est là que vous achetez votre équipement ainsi que quelques objets, comme les kits de soins ou les réserves d'air de secours.

L'antiquaire : cet expert en archéologie vous rachètera quelques-uns de vos trésors.

Radiant Silvergun

Saturn

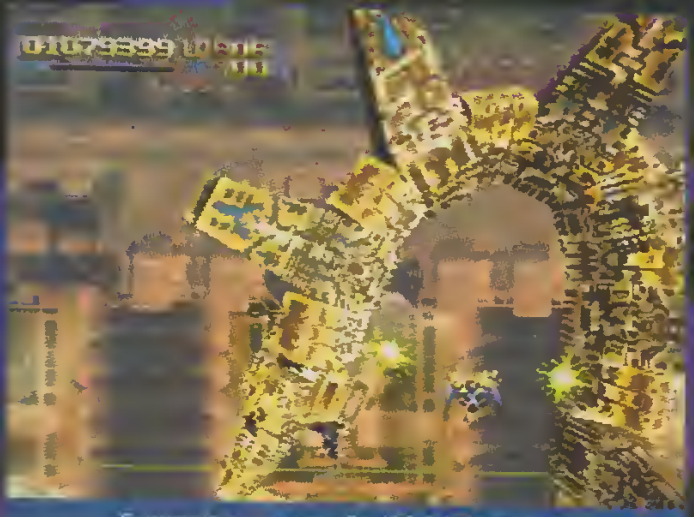
Bon, on le sait, les éditeurs Saturn vont en baver sans doute. Les éditeurs se dépêchent d'ailleurs tous de commercialiser les jeux qu'ils préparaient, afin de ne rentabiliser avant que la Dreamcast ne pointe le bout de son nez. C'est pourquoi l'heure le moins sur un jeu aussi peaufiné, aussi abouti et digne d'intérêt est une chose plus agréable que d'habitude. Radiant Silvergun, programmé par Treasure (à qui on devons également Gunstar Heroes, que je vous conseille) fait partie de ces rares jeux qui méritent, non pas le mort de la Saturn mais un passage au statut de « collector underground » dans le cœur de tous ceux qui l'ont aimée.

Radiant est, à l'origine, un jeu d'arcade, le premier de Treasure, et, au printemps dans les salles nippones. Il bénéficie sans doute du meilleur shoot'em up sur console — et en tant que fanatique de la PC Engine je pèse mes mots. Il possède tout ce qu'un shoot peut offrir : un vaisseau matériel, une flopée d'armes, la progression originale, des vaisseaux très parfois gigantesques, des boss énormes et durs à cuire, et une action sans temps mort. Son seul défaut provient de la difficulté surhumaine qui vous oblige à jouer en mode Easy (je

Les décors en 3D et les effets de caméra qui accompagnent l'action sont sensationnels.

Certains boss ou tableaux un peu côtés sin. Comment j'esquive ça, moi ?

La super attaque du vaisseau forme vous coûtera la vie dans les moments critiques.



Comment ça, on vous l'a déjà fait le coup du dragon métallique ?

Coincé entre deux barrières, vous devez cartonner les adversaires tout en esquivant, dans un mouchoir de poche.

Si vous utilisez souvent la même arme pour tuer les adversaires, sa puissance augmentera.

Quand le méga-boss se prend pour Guile, il vous balance un plus, des projectiles vicieux.

Si vous ne parvenez pas à vaincre le boss, il s'autodétruit au bout d'un certain temps.

Radiant Silvergun

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	TREASURE
textes	JAPONAIS/ANGLAIS
genre	SHOOT SURHUMAIN

La réalisation.
Les musiques.
L'armement.

L'extrême difficulté.

Bon, ça fait peut-jouer. Lors des premières en solitaire — à deux, on peut se détruire à jeu plus amusant. Dans Radiant Silvergun, vous avez bien entendu, conservé le tir en tout sens, vous disposez de trois armes au moyens différentes : le canon laser, les projectiles à tête chercheuse et les explosifs à effet d'aire A, accessibles avec les touches A, B et C. Le truc en plus tient dans la possibilité de combiner deux types de tir pour en obtenir un nouveau, ce qui donne un canon à vapeur magnétique (A + B), un canon laser (A + C) et un lanceur à vapeur magnétique (B + C). Enfin, les trois boutons pressés simultanément activent le Radiant Silvergun, un alliage énergétique qui vous permet au contact, ou mieux, à distance, de repousser les projectiles adverses. Une fois un certain nombre de projectiles atteint, on peut déclencher une sorte de attaque destructrice qui, par ailleurs, vous rend invulnérable pendant quelques secondes.

Le principe du jeu est plus compliqué qu'il n'y paraît, puisque vous serez obligé de jouer entre cet et trente tours au long des niveaux, pour espérer rester en vie jusqu'à la fin. Et même, si vous trouvez le jeu, il vous faudra suffisamment de secrets et de bonus cachés pour que vous atteniez une stratégie hors-pair... d'autant plus que le score le plus élevé ne rapporte rien. Avec ce genre de jeu, les shoot'em up ne passent pas pour une société de Radiant, en important !

Reyda

EXCEPTIONNEL ! C'EST GRATUIT*

CROC

SUR PLAYSTATION

OFFERT AUX PREMIERS ARRIVÉS

Pour recevoir un jeu CROC, tape 36.15 PLAYER ONE et va au sommaire du service (* + sommaire). Attention, cette rubrique est secrète Tape le code confidentiel : CRO + ENVOI. Il te suffira ensuite de laisser tes coordonnées

PAS DE CONCOURS NI CLASSEMENT
PAS DE CB NI CHEQUE
PAS DE LONGUE ATTENTE

* le coût de la communication (2,23 F/mn) couvre les frais d'envoi
Offre valable dans la limite des stocks disponibles
Un seul CD par foyer (même nom, même adresse). Éditeur M.S

Le choix et les prix, l' échange de vos jeux sans vous ruiner, les reprises de

STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE

RACHAT DE VOS JEUX ET CONSOLES EN CASH. ECHANGE DE JEUX A PARTIR DE 30 Francs*.

* Voir modalités en magasins.

votre matériel aux meilleurs prix, les conseils, un service réparation.

Revendeurs, futurs revendeurs, contactez-nous

Vous voulez concrétiser un projet d' ouverture où vous possédez déjà un magasin ?
Vous voulez bénéficier :
- d' un important budget publicitaire (depuis plus de 5 ans),
- d' une centrale d' achats performante,
- d' une notoriété nationale,

et faire partie d' une chaîne de magasins dynamique ?
STOCK GAMES recherche des partenaires
Pour plus d' information, contactez Sebastien au 01 46 07 04 6

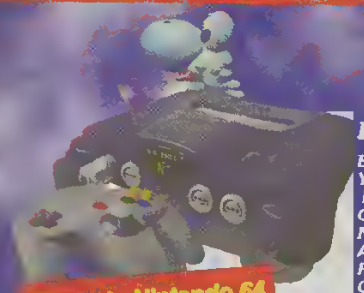
CHOISY LE ROI — NOUVEAUX
29 Rue Emile Zola
94600 Choisy le Roi

SAINT DENIS
10 Rue de L' Aqueduc
Ctre C St Denis Basilique

AIX EN PROVENCE — NOUVEAUX
32 Rue Chabrier
13100 Aix en Provence

OUVERTURES PROCHAINES
EVREUX - MARTINIQUE
BORDEAUX

Nintendo 64



Console Nintendo 64
790 Francs

LE PACK NINTENDO : 1190 F
Console Nintendo 64
+ ISS 98 + CARTE MEMOIRE

NINTENDO 64 Les Jeux

BUST A MOVE 2	349 F
YOSHI'S STORY	369 F
BANJO & KAZOOIE	369 F
GOLDEN EYE	399 F
NBA COURTSIDE	399 F
AERO GAUGE	479 F
FORSAKEN 64	479 F
QUAKE 64	479 F
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	479 F
COUPE DU MONDE 98	479 F
GT 64	479 F
MYSTICAL NINJA	479 F

NINTENDO 64 Les News

EARTH WORM JIM 3D	449 F
ISS 98	399 F
MISSION IMPOSSIBLE	429 F
ISS 98	399 F
TUROK 2	479 F
1080° SNOWBOARDING	429 F
F-1 WORLD GRAND PRIX	479 F
F-ZERO X	399 F
WIPE OUT 97	449 F
G.A.S.P.	479 F

NINTENDO 64 Occasions

CONSOLE NINTENDO 64 SEULE	599 F
CONSOLE NINTENDO 64 + MARIO 64	749 F
JOYPAD N64 ORIGINE	149 F
MARIO 64	199 F
BLAST CORP	199 F
WARGODS	199 F
MARIO KART 64	199 F
WAVE RACER	199 F
DIDDY KONG RACING	199 F
SHADOW OF THE EMPIRE	199 F
PILOTWINGS	199 F
TUROK	199 F
HEXEN	199 F
DOOM	199 F
F1 POLE POSITION	199 F
BOMBERMAN 64	199 F
MISCHIEF MAKERS	249 F
TOP GEAR RALLY	249 F
MULTI RACING CHAMP.	249 F
DUKE NUKEM 64	249 F
BUST A MOVE 2	249 F
SNOWBOW KIDS	249 F
LYLATWARS + VIBREUR	249 F
AEROFIGHTER ASSAULT	249 F
FIGHTER DESTINY	249 F
FIFA 98	249 F
KILLER INSTINCT GOLD	249 F
LAMBORGHINI 64	249 F
WAYNE GRETSKY'S 3D HOCKEY	249 F
NAGANO WINTER OLYMPIC	249 F
COUPE DU MONDE 98	299 F
GOLDEN EYE	299 F
WCW WORLD TOUR	349 F

Pour d'autres titres, nous consulter

NINTENDO 64 ACCESSOIRES Neufs

JOYPAD D' ORIGINE	169 F
MEMORY CARD N64 256K	79 F
VIBREUR + MEMO 256K	149 F
ADAPTATEUR PASSEPORT 64	299 F

1080° SNOWBOARDING

F-1 WORLD GP

TUROK 2

MISSION IMPOSSIBLE

ISS 98

Les prix peuvent varier d'une agence à l'autre sans préavis. Photos non contractuelles - Les marques présentées sont déposées. Offre valable dans la limite des stocks disponibles.
* Offre valable uniquement sur les jeux d'occasion à partir de 99 Frs, non cumulable avec carte de fidélité. Nos jeux d' occasions sont testés et garantis 6 mois.

33 MAGASINS A VOTRE SERVICE DU LUNDI AU SAMEDI :

JUSSIEU CONSOLES 01 46 33 07 53
15 Rue des Ecoles 75005 Paris M° Cardinal Lamoine
REPUBLIQUE 01 43 55 76 45
13 Bd Voltaire 75011 Paris M° République

JUSSIEU CD ROM NEO GEO NEC 01 43 25 01 24
13 Rue des Ecoles 75005 Paris M° Cardinal Lamoine
RIVOLI 01 42 74 43 22
32 Rue de Rivoli 75004 Paris M° St Paul / Hotel de Ville

MONTPARNASSE 01 43 35 32
4 Rue Campagne-Première 75014 Paris M° Rasp
GARE DU NORD 01 44 63 02
23 Rue d' Abbeville 75009 Paris M° Poissonniè

ANTONY 01 40 740 300
29 Av de la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony
RER B ouvert 7jours/7 de 10h00 à 19h30
SAINT GERMAIN 01 30 61 74 60
55 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye
M° RER St Germain en Laye
IVRY 01 46 58 72 73
2 Place de l' Eglise 94200 Ivry-S-Seine
M° Mairie d'Ivry
SAINT DENIS C C St Denis Basilique TEL A VENIR
10 Passage de l' Aqueduc 93200 Saint Denis

CLICHY 01 47 56 05 64
92 Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine
M° Mairie de Clichy
LA DEFENSE 01 49 08 90 05
71 Avenue du Pr Wilson 92500 Puteaux
M°-RER La Défense
BEAUVAIS 03 44 11 45 10
Centre Commercial Franc Marché 60000 Beauvais
(Près du CARTY)
EVREUX TEL A VENIR

CHOISY LE ROI 01 48 84 31
29 Rue Emile Zola 94600 Choisy Le Roi
M° Choisy Le Roi
VERSAILLES 01 39 53 30
Centre Commmercial Les Manéges 78000 Versailles
ouvert 7jours/7 RER C Versailles R.G
CLAMART 01 40 93 66
Rue Pietonne 92140 Clamart
ouvert 7jours/7
ENGHIEN 01 39 64 36
52 Rue du Général De Gaulle 95880 Enghien Les Sai

NANTES RAYON MANGA 02 40 45 53 12
6 Rue des Halles 44000 Nantes
NANTES 02 40 46 13 14
5 Rue J.Jacques Rousseau 44000 Nantes
CARHAIX 02 98 93 74 84
5 Rue du Gnl Lambert 29270 Carhaix
FORBACH 03 87 87 13 93
6 Avenue de Spicheren 57600 Forbach
LE HAVRE 02 35 21 40 47
6 Bis Rue André Albert Huet 76600 Le Havre

CHOLET RAYON MANGA 02 41 46 38 88
29 Rue de l' Orangerie 49300 Cholet
MARSEILLE 04 91 48 27 48
207 Rue de Rome 13006 Marseille
AIX EN PROVENCE M° Castellane
32 Rue Chabrier 13100 Aix en Provence
METZ Tel à venir 03 87 37 37 47
50 en Fournirue 57000 Metz
METZ 03 87 36 53 03
50 Passage Serpenoise 57000 Metz

CANNES 04 93 350 9
64 Boulevard Carnot 06400 Cannes
NICE 04 93 13 00
21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice
MONTBELIARD 03 81 91 52
7 Rue des Fèbvres 25200 Montbeliard
MONTPELLIER 04 67 91 37
51 Rue Grand Jean Moulin 34 000 Montpellier
REIMS 03 26 47 77
29 Rue Chanzy 51100 Reims

STOCK GAMES
le spécialiste du jeu vidéo

3615 STOCKGAMES
Nouveau Serveur sur Minitel !!!
Catalogue de jeux, tamagotchi à gagner, Nouveautés, Tips...

BON DE COMMANDE *a retourner à :* STOCK GAMES VPC 3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel : 01 46 33 07 83

JEUX	CONSOLE	PRIX
OU :		
MERCI D' INDIQUER UN JEU DE REMPLACEMENT SI RUPTURE DE STOCK		
Participation au frais de port *		30 F
TOTAL A PAYER		

NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____ VILLE : _____
TEL : _____ Signature :

JE JOINS AVEC MA COMMANDE :
O CHEQUE BANCAIRE O MANDAT LETTRE
O CB N° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Exp _ _

*Frais de port : jeux 30 f - console 50 f Contre-Remboursement rajouter
Tous nos produits sont expédiés en colissimo 24h, 48h

Conformément à la loi informatique et libertés n 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d' un droit d' accès de rectification aux données personnelles vous concernant.

Over the World

Wachen Röder

Saturn

La Saturn a toujours été la reine des RPG tactiques, c'est un fait. Dès son lancement, avec des titres comme Dragon Saga ou Fede Kemko. Les fans de ce genre, à mi-chemin entre wargame et jeu de rôle, ont toujours été comblés, et ce jusqu'à la résurrection récente de la série Shining Force (en cours d'importation). Wachen Röder, qui vous intéresse aujourd'hui, fait également partie de cette veine : scénariste de Dyit de sos problèmes connaît, sans plus. Vous y dirigez un groupe de pare-balles menés par Lucien Taylor, un jeune policier désespéré qui a promis à son défunte petite sœur de devenir un jour chevalier. Vous rencontrerez des personnages plus ou moins amicaux qui se joindront à vous, comme Carroll, princesse incognito, ou Smail, une petite voleuse très dégourdie. Comme souvent dans ce genre de jeux, les scènes d'action sont entrecoupées de dialogues en japonais vous expliquant le scénario. Vous pouvez vous en passer, mais sachez que celui-ci est excellent. L'univers, plutôt que de post-industriel à Wachen Röder, évoque les romans cyberpunk de Gibson ou Dick. Les scènes d'action se déroulent dans un environnement 3D bien fichu, avec des déplacements et des effets très bien gérés. Ce qui permet l'utilisation de vues tactiques, où, par exemple, la puissance de votre attaque afin de frapper plusieurs fois ou encore vous déplacer à nouveau après l'exécution d'un ordre. Il y a des dégâts d'artillerie, mais les armes énergétiques et les points de puissance qui viennent compléter votre arsenal.

N'hésitez pas à frapper dans le dos de vos adversaires, la technique paye plutôt bien !

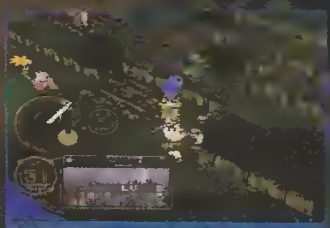
Le héros est, lui, plutôt doué pour l'escrime. Le moteur de son épée fonctionne à la vapeur !

Velvet, armée à un sac, est un des seuls personnages capables d'effectuer ce super attaque à distance.

Parfois, vous devrez actionner des mécanismes ou des interrupteurs pour libérer la voie.

Comme toujours, il faut placer son petite soldate sur le champ de bataille avant de commencer les hostilités.

Avec un petit menu d'icônes, votre personnage dispose d'un grand éventail de possibilités.



Le petit « compteur de vitesse » à gauche de l'écran sert à mesurer la force de l'attaque.

Les autres équipements se placent sur les combinaisons de combat de vos persos, et leur permettent, à la manière des « materias » de FF VII, d'augmenter leur potentiel offensif ou de récupérer des points de vie. Mais attention à la surcharge qui vous entraîne vers la mort. L'ensemble est très aéré à jouer, et grâce à un système d'icônes faciles à comprendre (frappe pour frapper, épée croisée pour un super coup, bouclier pour une action sur un mécanisme...). Les noms japonaisants s'y retrouvent aisément. Enfin, petit bonus, les super attaques

Les petites icônes sont les bienvenues : elles permettent d'entrer dans le jeu sans tatonner des heures.

L'équipement est également de la partie, mais doit être remplacé entre les combats.

sont accompagnées de saynètes en 3D plutôt sympa, sans être grandioses. Certaines sont d'ailleurs hilarantes, ce qui nuit un peu au ton résolument « sérieux » du jeu.
Vous savez maintenant que Wachen Röder vaut le coup d'être checké, pour peu que vous possédiez une Saturn spécifiée au numéro jaux.

Reyda

Wachen Röder

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	SEGA
textes	JAPONAIS
genre	RPG TACTIQUE

Un scénario béton.
Le design.
La gestion des escarmouches.

Un humour parfois malvenu.

Renji Murata

Le design des personnages de Wachen Röder est dû à un illustrateur assez connu au Japon, Renji Murata, qui avait déjà signé celui des combattants du jeu de baston Power Instinct (G. Ketsui lorsqu'il est en V.O.), dont le dernier volet en date, Gouki Fighting, a été adapté sur Saturn.
Il officie principalement sur les couvertures des Weekly Jump, un mensuel de manga qui paraît régulièrement au Japon (en France, on a Manga Player, c'est déjà ça !).
Son travail se reconnaît notamment à travers les minettes mannequins qu'il affectionne, ainsi que les garçons au visage sont nu et pensif qu'il dessine bien plus rarement. Son style est empreint d'une certaine mélancolie que seul un certain approfondissement de son œuvre laisse transparaître. Il est donc parfaitement adapté à l'ambiance glauque du monde sans lumière et sans vie de Wachen Röder.

Over the World

Hoshin Engi

PlayStation

Kou était très connu au Japon pour créer des mangas de renom sur SNES. Malheureusement, pas un seul n'avait été importé officiellement : le cœur de cible de la Super Nintendo n'étant pas « adapté » à ce genre de jeux. Mais aujourd'hui, réjouissez-vous, amateurs d'oscamouches virtuelles, Hoshin Engi, lui, touche les chances d'être adapté en anglais, sur la PlayStation. Il s'agit d'un RPG de « tactique », dans lequel vous devez mener à bien des batailles pour sauver le peuple de votre province : vous êtes un jeune sage qui enquête sur les intrigues des démons malfaiteurs, lesquels ont mystifié le seigneur autrefois généreux, et désormais impossible avec ses sujets. Comme le tout se passe dans la Chine d'autrefois, vous affrontez des hordes de monstres d'apparence animale, issus du bestiaire mythologique chinois. Et en dans-le, cette ambiance d'occidentalisme et la nouvelle entre les dieux à leurs noms et les démons usuels. Le système de jeu est simple, mais possède une réelle profondeur : vos personnages sont doués de talents, et peuvent utiliser l'arme de leur choix. Lorsqu'ils montent de niveau (ce qui arrive très fréquemment, jusqu'à quatre fois par mission), ils perfectionnent, du même coup, leurs connaissances martiales, et apprennent de nouveaux coups spéciaux, adaptés à chaque situation (contre un ennemi éloigné, en hauteur, le frappe multiple...). Leur évolution dépend de nombreuses de vos choix. Ils sont, de plus, très attachants, et on se prend rapidement au jeu grâce à leur charisme.

Autre point important : le jeu vous met très rapidement dans le vif du sujet, sans palabres inutiles. C'est très

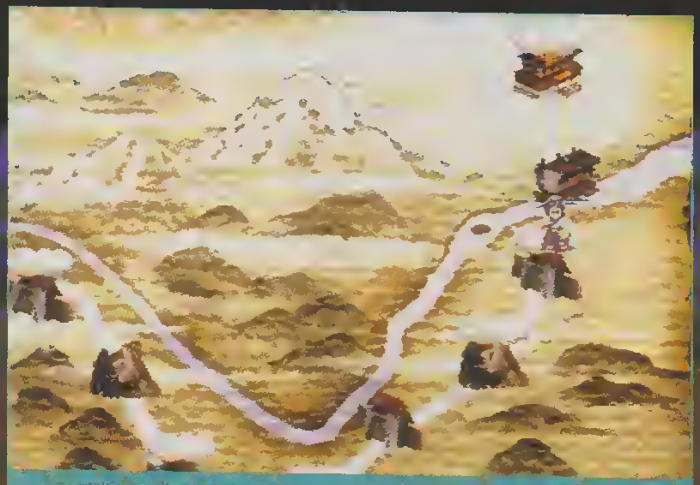
Le champ de bataille est toujours très lisible, même lorsque les monstres sont nombreux. Un bon point !

On ne le répétera jamais assez : la tactique, c'est deux contre un, et par derrière !

Les saynètes vous montrent l'infâmie de vos adversaires.

La gestion des attaques est d'une ingéniosité inégalée. Les personnages sont « multitâches ».

Les monstres ne se gênent pas pour utiliser la magie sur vous, ou se soigner, ruinant du même coup vos calculs.



La carte dans le genre « Chine ancestrale » permet de suivre les tribulations de nos héros.

agréable de ne pas avoir à poireauter entre les missions. De vieux maîtres vous proposeront même des séances d'entraînement pour parfaire votre expérience, ce qui permet de faire grimper les personnages assez vite. C'est loin d'être superflu, car les ennemis utilisent tous leurs talents pour vous faire la peau ; y compris poser des pièges sur le terrain qu'ils occupent ! Ce jeu est donc parfaitement adapté à la demande des fans de RPG tactiques qui, sur PlayStation française, n'ont pour l'instant eu droit qu'à Vandal Hearts. Il est rapide, complet et doté à souhait ; seule la langue est pour le moment le seul point noir, car il est difficile d'y jouer sans maîtriser le japonais. Espérons les sous-titres pour qu'il soit traduit rapidement !

Reyda

Les pouvoirs mystiques

Dans Hoshin Engi, tous les persos ont accès à l'énergie vitale nommée Chi (prononcez « Chi »). Elle s'exprime par le biais de pouvoirs offensifs ou défensifs, que les hommes ou les maîtresses peuvent utiliser dans les limites de leur capacité. Une autre forme de pouvoir est accessible lorsqu'on maîtrise totalement une arme ; elle permet d'effectuer des sortes de coups spéciaux bien utiles en combat. Enfin, certains sages peuvent invoquer des créatures célestes et les faire agir à leur avantage. Il suffit parfois d'une pièce d'équipement pour atteindre une sphère de pouvoir inconnue jusqu'alors. Sachez enfin que certains individus sont complètement immunisés contre des sortes particulières.

Hoshin Engi

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	KOEI
textes	JAPONAIS
genre	RPG TACTIQUE

Super accrocheur. Pas de bla-bla.

Un peu austère. Plein de kanjis partout.

L'équipement a une grande importance. Chaque perso possède une arme fétiche, mais rien ne vous empêche de les entraîner au maniement d'une autre arme.

Comme vous pouvez le constater, le relief est admirablement bien rendu. Non, le champ de bataille n'est pas tout plat !

Vous avez tous entendu parler de Fatal Fury, l'ancêtre direct de Street Fighter ; certains d'entre vous en ont peut-être même bouffé de leurs quand ils étaient petits... Eh bien dans surtout à cause-là que ce jeu est testé : Real Bout Mind est la conversion de la home. Dans le Fatal Fury Real Bout Special... à deux détails près. D'abord, comme nouvelle, un personnage inédit, Alfred l'éviteur, a été ajouté. Ensuite, mauvaise nouvelle, la gestion des options a été supprimée. Je m'explique : jusqu'ici, un joueur entre rétrograde du Fatal Fury n'avait dans la possibilité de changer de ligne pour éviter un ennemi. Eh bien cette mou-

Les séquences animées sont de bonne facture, Sunrise oblige !

vision PlayStation ne le permet plus. Pour compenser, elle offre en revanche une grande palette de coups personnels, mais aussi des nouveaux mouvements pour certains combattants, et le retour de coups de pied pour d'autres. Même s'il n'est pas près de rivaliser avec la version

Les puristes remarqueront que tous les coups spéciaux répondent à l'appel.

Neo Geo, « FF RB DM » (!) procure ce qu'il faut de fun, de jouabilité et d'effets spéciaux pour combler les amateurs de fight en 2D. Avec, en bonus, de belles séquences d'intro ou d'insertion avant les boss. À propos, le dernier boss, tout droit tiré d'Orange Mécanique, est quasi invincible et super fructueux. C'est le boss le plus cool de l'histoire du jeu de baston : Geanitz et Gill n'ont toujours à plate couture. Je compte sur vous pour lui rabaisser le caqueton !

Rejda

Real Bout Domination Mind

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	SNK
textes	JAPONAIS
genre	COMBAT

La rapidité.
La jouabilité.

Manque le second plan.

Real Bout Dominated Mind

PlayStation

Alfred, le nouveau perso, est assez original et possède des combos faciles à placer.

La conversion offre des petits plus graphiques pour pallier l'animation, juste correcte.

64 PLAYER

Cette publication est totalement indépendante de Nintendo

Les plans complets de Banjo & Kazooie

Exclusif ! Les calques magiques à placer sur vos plans.

Chez tous les marchands de journaux

The King of Fighters KYO

PlayStation

King of Fighters est une série de jeux de combat qui a suscité beaucoup d'intérêt au sein du microcosme de l'arcade ces dernières années. Au Japon, c'est même une mode folle, à tel point que chaque dernière sortie de nouveaux jeux et mangas amateurs qui ont pour sujets les personnages de cette saga. Ils sont fous ces Nippons !

Dans le cas présent, il s'agit d'un jeu d'aventure graphique, dans lequel vous reprenez le rôle du gentil héros, Kyo Kusanagi. Nous sommes à la veille d'un événement important : le tournoi King of Fighters, édition 96. Alors qu'il va être lancé, vous devez parcourir la ville pour découvrir qui vous a invité, en compagnie d'un petit gamin nommé Shingo, qui veut à tous prix devenir votre disciple. En termes de jeu, vous tel[illegible]ez, à travers la ville d'Osaka, les rights qui vous cherchent des noises, et collectez des informations auprès des autres personnages. Les combats se font dans un tout autre registre que l'arcade, puisqu'il s'agit — comme dans un RPG — de choisir vos actions au tour par tour. Pour cela vous aurez les [illegible] de bien choisir votre personnage pour sortir le [illegible] du bon moment. La résolution de chaque assaut donne lieu à une saynète en 2D où les sprites se frottent. Le résultat est assez sympathique, quelque relativement lent. Un mode spécial vous permet également de sélectionner tous les personnages que vous avez déjà rencontrés pour des combats contre un pote, ce qui accroît sensiblement la durée de vie.

Bref, King of Fighters Kyo ne plaira pas à tous, mais il possède un certain charme qui saura séduire les fanatiques de la célèbre saga SNK.

Revda

Les combats se font, par choix sur des boutons ou menus, puis donnent lieu à des séquences animées.

Les coups ne s'exécutent que si vous vous tenez à la distance appropriée.

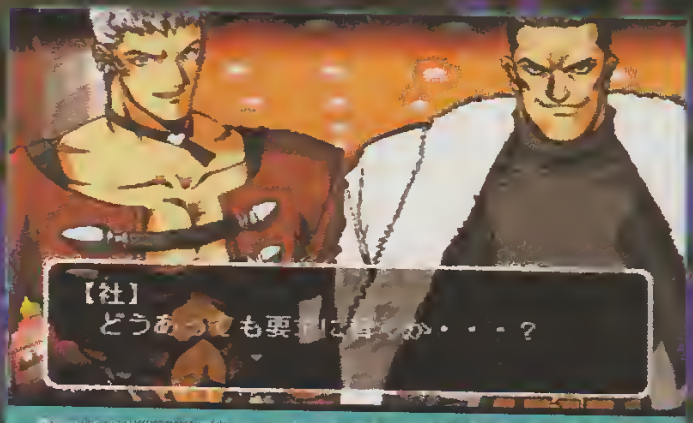
The King of Fighters KYO

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
SNK
textes
JAPONAIS
genre
AVENTURE

Des personnages bonus !
Les combats animés

On progresse lentement.
Destiné aux otakus.

La vaste carte vous invite à visiter des tas de lieux : salle de jeux, parc des amoureux... Notez le compte à rebours avant le tournoi.



Rencontre avec Kyuji et Iashiro dans la salle d'arcade. Ils ne trameraient pas quelque chose, ces deux là ?

Recevez chez vous, sous 48 h toutes les nouveautés consoles de votre choix ainsi que les CD-ROM PC et Mac, jeux, culturel, musique, ludo-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au **3617 PCMALIN** et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que pour la communication (5,57 F/mn)*

Sélection Playstation

Dead or Alive , International Rally Championship Heart of Darkness , Cardinal Syn , Total NBA 98 Adidas Power Soccer 95 , Monopoly , Vigilante 8 NBA Pro 98 , Coupe du Monde 98 , Gran Turismo Riven , Men in Black , Resident Evil 2 , Jet Rider 2 Pitfall 3D , Ayrton Senna Kart Duel 2 , Diablo , Chill Need For Speed III , Nagano Winter Olympics '98 Powerboat Racing , Bust-A-Move 3DX , Izmogoud Shadow Master , Tomb Raider 2 , Pandemonium 2 V-Rally , NHL BreakAway , Final Fantasy 7 , etc

Sans CB, Ni Chèque

Virtual Chess 64 , GT 64 Championship Edition Lamborghini , Wetrix , Goldeneye 007 , NBA Pro 98 Fifa 98 , Mystical Ninja N64 , Diddy Kong Racing Nagano Winter Olympics '98 , Chameleon Twist WCW vs nWo World Tour , Mace The Dark Age Turok Dinosaur Hunter , Duke Nukem 64 , Hexen 64 Wave Race , Pilotwings 64 , Topgear Rally Extreme G , Mario Kart 64 Shadows of Empire Clay Fighter , Super Mario 64 , NFA Hangtime , etc

Nintendo 64

3617 PCMALIN

Pocket Monster Stadium

Nintendo 64

Pocket Monster est, à l'origine, une série de jeux Game Boy qui, grossièrement, mélange les notions de RPG au concept du Tamagotchi. On y dirige un gamin qui recherche des monstres, les entraîne, et les fait combattre contre ceux d'un autre joueur. L'énorme succès du jeu au Japon, auprès des plus jeunes, a d'ailleurs donné naissance à une série TV qui met en scène Pikachu, le plus symbolique de tous les monstres. Quant à cette version N64, elle permet, via un adaptateur fourni avec le jeu, de

Dynaster ouvre les hostilités avec un souffle incendiaire qui transformera instantanément Garula en torche vivante.

À peine moins de deux secondes Garula frappe le sol : la Terre s'ouvre sous les pieds de Dynaster stupéfait !

Pocket Monster

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	NINTENDO
textes	JAPONAIS
genre	COMBAT DE MONSTRES

+ Bien animé. Plein de monstres.

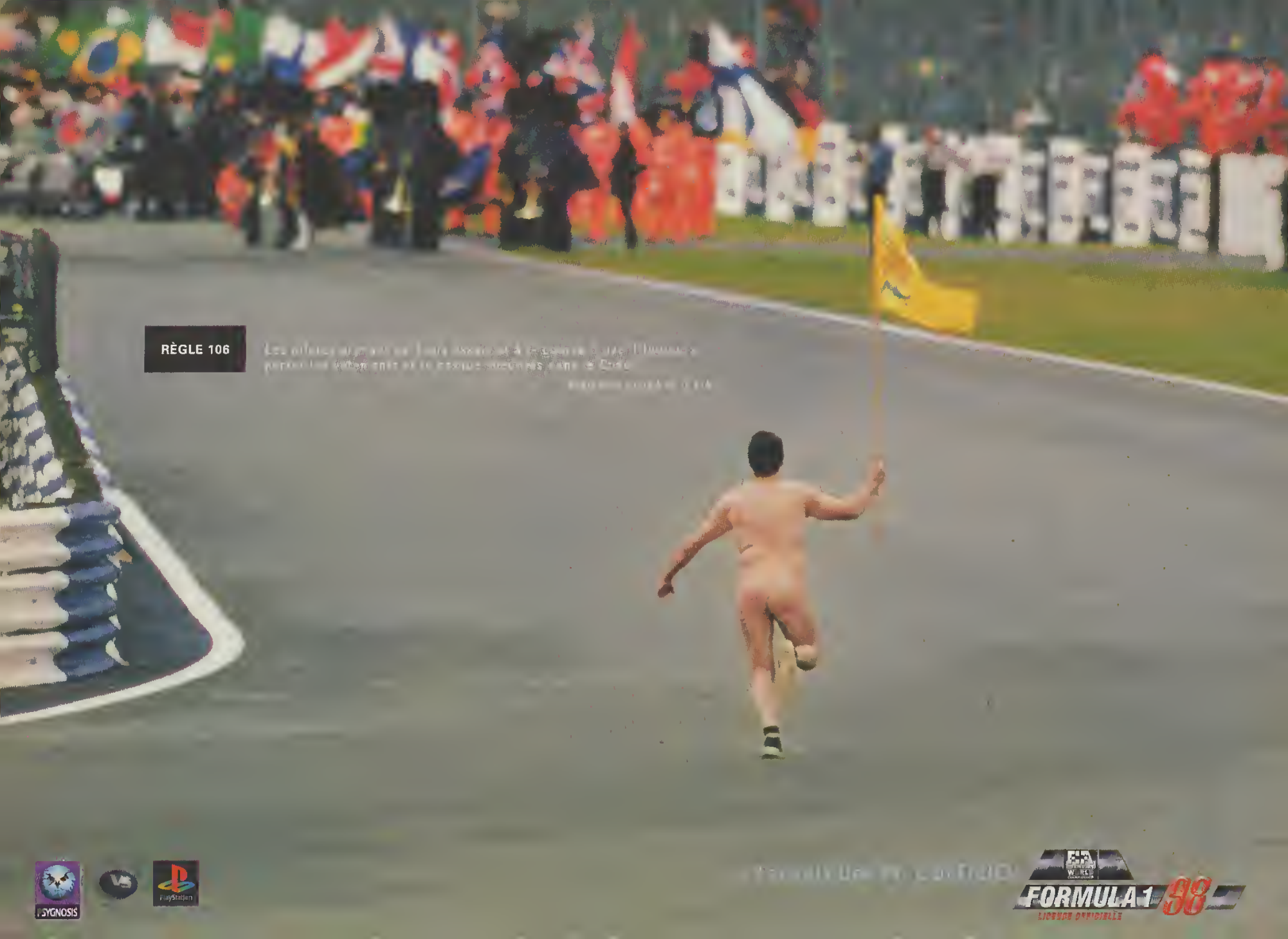
− Pas de tactique. Manque d'intérêt chez nous...

transférés sur la console votre cheptel élevé sur Game Boy. Dès lors, vous entraînerez vos monstres, puis organiserez des duels entre mettant en vedette les urgences de vos protégés. Mais mesurez-vous, s'il est fortement recommandé d'avoir la version GB du jeu, vous aurez quand même accès au mode duel, seul. Vous pourrez ainsi mettre face à face deux équipes de trois monstres, jusqu'à la mort de l'une d'elles. On se bat en choisissant (secondement) à chaque tour une attaque parmi les quatre que possède tout Pokémon, et l'issue est retransmise à l'écran en direct ! Le maniement est super simple, et les attaques très amusantes et bien réalisées. Mais Pokémon est à mon avis plus comme une curiosité, que comme un vrai jeu.

Regis

Thunder, l'éclair électrique, se prend un jet d'eau glacée, mais réplique aussitôt avec une attaque comique qui paralyse temporairement le pauvre Laplace !

Voici l'écran principal de duel à partir duquel vous lancez vos attaques.


RÈGLE 106
SYGNOSIS
PlayStation
FORMULA 1 98
LICENCE OFFICIELLE

Et un Bomberman de plus, un ! Hudson n'en finit plus de recycler sans fin ses héros. Sans attendre les rejets de Street Fighter, Bomberman en est environ à sa quinzième version ! Cette fois, changement de cap : Fantasy Race est une simulation de course à la Mario Kart. Vous devez donc parcourir plusieurs circuits en chaussant les montures de Super Bomberman 3. Si au départ vous avez le choix entre deux, vous pouvez en acheter d'autres par la suite. De même, vous avez achetez vos armes (bottes de vitesse, bombes à retardement, ...). Ensuite, place à la course où vous n'êtes opposé qu'à quatre concurrents (je sais, c'est peu). Et là, c'est de la baston 100 % pur combat ! Vous pouvez larguer vos bombes ou les envoyer à la tête de vos adversaires, et utiliser une fois les armes précédemment acquises. Assurez-vous, des options peuvent également être générées le long de la route, à la manière de Mario Kart. Le but est de finir premier à l'issue de chacune des courses afin d'avoir l'accès au circuit final.
Même s'il est très proche de Mario Kart dans l'esprit, Bomberman Fantasy Race en est loin sur le plan de la maniabilité. En effet, on n'arrête pas de se coincer dans les décors, même dans les courses finales. Cela n'empêche pas de terminer premier... mais stressant les éventuels conjoints à des grandismes un peu « crispants » ! Défaut rédhibitoire ? Ce n'est de nouveau Bomberman mieux dégonflé...

On ne danse pas vraiment sur ce pont, où un vent violent vous pousse vers le précipice. Pas cool !

Bomberman Fantasy Race

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
HUDSON
textes
JAPONAIS
genre
COURSE

Un jeu tactique. Le côté vicieux.

Une 3D encore perfectible.

Bomberman Fantasy Race

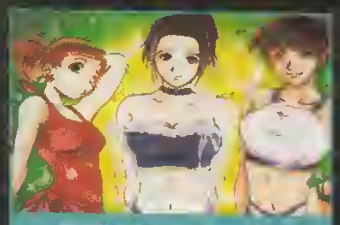
PlayStation

En maintenant le positionnement Haut, vous pouvez sprinter ; le problème, c'est qu'on fait pas ville.

Terminer premier permet de participer à une course bonus où il faut ramasser un maximum de pièces en un tour.

Over the World

L'été étant maintenant derrière nous, le Fuji Yama s'apprête à revêtir sa blanche parure hivernale, et les softs de glisse à refleurir dans les boutiques (bienvenue Coolboarders 3 !). Et c'est Pack-in-Soft qui lance les hostilités en proposant un Downhill Snow où se côtoient l'excellent... et le moins bon. Pour commencer, ce jeu se démarque de la concurrence en faisant simplement sur le snowboard pour se consacrer uniquement au ski alpin. Et il faut bien le dire, sur le plan des sensations, il surclasse tous les autres titres du genre, que ce soit l'officiel de Nagano ou encore Snow Racer. Dévaler les pistes est un réel bonheur surtout avec le Dual Shock dont je ne suis pourtant pas franchement fan. La prise de contrôle est parfaitement gérée et confère à ce soft une dimension réaliste qui fait plaisir. Le second point excellent est le domaine acrobatique très bien maîtrisé, avec une panoplie d'une dizaine de figures qui peuvent, bien entendu, être combinées. Mais Downhill n'est pas exempt de tous reproches, notamment d'un point de vue graphique. Si la modélisation et l'animation des skieurs sont acceptables, en revanche, les décors pèchent par une manque de richesse. Cela est particulièrement marquant sur le tremplin, d'un vide consternant. Et puis on a vite fait le tour du domaine skiable avec quatre pistes et ledit tremplin. Enfin, outre les traditionnels modes de jeu (Championnat, Practice et Duel) on trouve un menu Scénario. Ce dernier est une simulation de vacances sur sports d'hiver où la drague tient une place prépondérante. Cela rappelle un peu Ketchi Tune qui proposait le même type sur fond de courses automobiles. Malheureusement, il n'y a que les Japonais pour aimer draguer dans un soft !


Pack-in-Soft s'impose comme la spécialiste des jeux de glisse sur console !

Le mode Duel est en split l'écran horizontal. L'animation n'en paraît pas trop affectée.

Downhill Snow

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	PACK-IN-SOFT
textes	JAPONAIS
genre	SIMULATION DE SKI

Les sensations de glisse.

Le domaine acrobatique.

La pauvreté des décors.

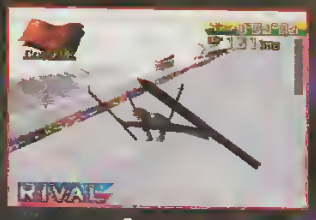
Downhill Snow

PlayStation

Wolfen

Figures acrobatiques

Back Scratcher



Cossac

Daffy

Mule Kick

Les sensations sont très bien restituées, en particulier avec le Dual Shock.

Gex 64 Enter the Gecko

Nintendo 64

Gex 64 est purement et simplement l'adaptation de la version PlayStation. Les aventures du Gecko en 3D m'ayant moyennement emballé, c'est avec une légère réticence que je débute donc ma partie. Une surprise : l'acquisition de télécommandes s'effectue à travers diverses missions. Le joueur y dénichera des objets cachés, et il n'est plus seulement question d'amasser des têtes de mort ou autres têtes de dinosaure pendant tout le jeu. L'intérêt remonte de quelques crans et l'on peut se plonger plus facilement dans l'univers pop-rock, puisqu'on a maintenant quelque chose à y faire. Sans attendre l'égale du Gex original, cette version propose quelques bons moments vidéo-ludiques. Dommage pour

Gex face à la télécommande cachée. Oh grande télécommande, je me prosterne devant toi !

Certaines missions consistent à trouver des objets. Ici, il s'agit de cinq réservoirs d'eau gélatineuses, qu'il faut exploser.

Le hall de sélection des niveaux. Des bêtes partout !

date et lieu de sortie	DISPONIBLE USA
éditeur	MIDWAY
textes	ANGLAIS
genre	PLATE-FORME

Les missions détaillées par niveau.

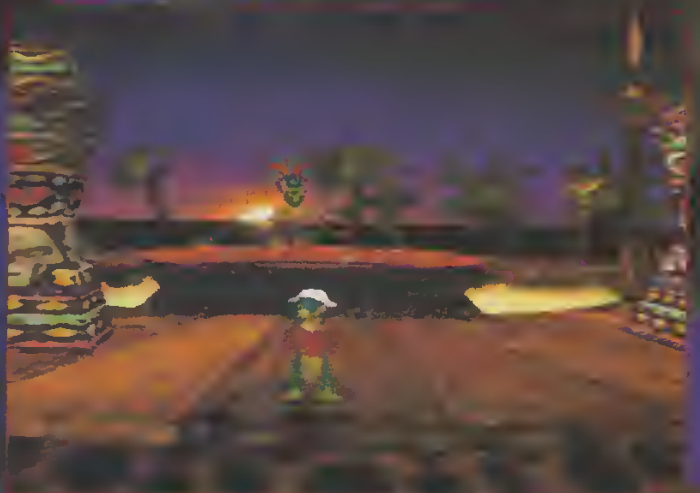
Le challenge des télécommandes.

Maniabilité approximative, autant avec le paddle analogique qu'avec la croix de direction.

Face à Banjo et Mario, dur dur...

Il qu'une grosse lacune au niveau de la manichéité vienne mettre des bâtons dans les roues du joueur. Au final, Gex lassera plusieurs et l'on y viendra qu'à petites doses le jeu. Rien à voir avec un Mario 64 ou un Banjo, avec Gex 64, vous ne finirez pas de l'ultimo de niveau, et pourtant, il y en a un paquet !

Léflou.



Depuis Pandemonium! on trouve beaucoup de vues sur des plateaux circulaires..

Contrairement à l'ancien Gex (sur 3DO), on ne peut pas s'agripper à tous les murs.

Si tu préfères payer plus cher c'est ton problème

C'est le bon plan!
pour acheter tes jeux moins chers !

Jusqu'à **5 JEUX** *au choix* **99 F** TTC CHACUN + Frais d'envoi

1er Cadeau 1 K7 Vidéo des meilleurs jeux pour consoles

2e Cadeau Une superbe Montre Chrono

3e Cadeau Un Cadeau Surprise Si tu réponds dans les 8 jours

Offre valable jusqu'au 30/06/99

Heart Of Darkness Pour PSX

le 5emme Element Pour PSX

Duke Nukem Time To Kill Pour PSX

MDK Pour PSX

Pandemonium 2 Pour PSX

Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 148 pages couleur** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés ...
- **Des CADEAUX,** en accumulant des Points fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie** : chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix non adhérent), donne droit à une **Réduction Supplementaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

BON D'ESSAI GRATUIT

PC1098 PS48

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Voici le (les) JEUX que je choisis : 1er N° 2e N° 3e N° 4e N° 5e N°

Attention : Certains titres comptent double

Vos Cadeaux : une K7 Vidéo + une superbe Montre Chrono + un Cadeau Surprise si vous répondez dans les 8 jours

Je possède également un ordinateur ☐ PC ☐ MAC

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN OU MULTIMÉDIA NI DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

Envoyez moi le(les) Jeu(x) dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci contre, ainsi que mon Cadeau Gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de rejoindre membre du Club Européen du Multimédia sans doit à contrôle et cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-i au moins par an pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire ne recevoir le n'aurais rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par facile reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

☐ Je choisis 1 JEU (hors compte double) : je joins mon règlement de 135,90 F (99 F + 36 90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 2 JEUX (ou 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 237 90 F (198 F + 39 90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 3 JEUX ou 1 JEU + 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 336 90F (297 F + 39 90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 4 JEUX (ou 2 JEUX compte double) : je joins mon règlement de 435,90 F (396 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 5 JEUX ou 3 JEUX + 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 534,90 F (495 F + 39 90 F de frais d'envoi)

Je règle par ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Chèques à l'ordre du Club Européen du Multimédia
☐ CB N° ____ Expire le ____

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg : 35 F - Dom Tom : 50 F - Autres pays : nous consulter
☐ Je désire être livré en express : j'ajoute 20 F

Date ____

(MAJUSCULES SVP) ☐ M ☐ Mme ☐ Mlle
Nom ____ Prénom ____
Né(e) le ____ Tél ____
Adresse ____
Code Postal ____ Ville ____

Signature obligatoire

Multimédia Concept International - 45 Avenue de Flandres - 75019 Paris - S.N.C. au capital de 100 000 F - RCS Paris B 414 129 125 - Code APE 5180 - Siret 414 129 125 00025

DISPONIBLES SUR CATALOGUE
Tous les jeux pour Playstation et Saturn

SEGA SATURN

Par Téléphone, 0 836 670 505

Par Minitel, 3615

Chirdé ici

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc. Sega Saturn et le logo Sega sont des marques commerciales de SEGA Enterprises, Ltd. Toutes autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

Langlisser V

machine
SATURN
éditeur
NCS/MASAYA
texte
JAPONAIS

Ce cinquième volet de Langlisser aurait pu clore cette série de « wargames heroic-fantasy » de bien belle manière, mais ce n'est pas le cas. Le système a encore évolué, le nombre de combats est plus élevé à jouer que

le volet précédent, mais n'est-ce que les auteurs se décideront à reprendre la jouabilité complète de Langlisser premier du nom ? Et puis trois quarts d'heure, quand même, pour changer deux sprites de 16 pixels sur 12 ; on aurait pu gagner alors de passer le texte. Enfin, je dis ça, mais avec son scénario aux multiples rebondissements, et ses chasses de pierres précieuses, je sens que je vais encore passer des nuits sur Langlisser V, comme un vieux trolls. Hate à mort !

Reyda

Capcom Generation Vol. 1

machine
PLAYSTATION
éditeur
CAPCOM
texte
JAPONAIS

Capcom a enfin mis dans la danse avec ce premier CD de compilation de vieux hits. C'est la série des 1942 (shoot'em up mythique) qui est à l'honneur dans ce volume. Il comprend 1942 (sorti en 84), 1943 (87) et le très

méconnu 1943 Kai (88). Pas de surprise, les 3 jeux sont à 95 % identiques à l'arcade : mêmes graphismes — très fins pour l'époque — mêmes musiques (bruits ?), et même animation, proche de la perfection. Seules reproches, une difficulté nettement supérieure aux versions originales et l'absence de 1941 et de

Worth que surtout n'ont plus envie d'acquérir le jeu. Ce qui aurait été de bon ton vu le prix du CD...

Wonder

Valhollian

machine
SATURN
éditeur
DATT JAPAN
texte
JAPONAIS

Valhollian fait partie de ces petites productions signées par des boîtes inconnues. Il s'agit d'un RPG tactique à la manière de Ark the Lad, mais en un peu moins jouable. C'est simple à jouer, et propose des attaques combi-

nées intéressantes qui lui apportent une touche d'originalité bienvenue. Cependant, il est très classique dans son déroulement, avec des séquences 3D bien

à côtés lors des attaques, mais qui manquent un peu de punch. Bref, on peut le conseiller sans problème aux schamés du genre car il est plutôt

difficile dès les premières écrans, et promet un challenge relevé. Valhollian est donc un jeu peu novateur mais agréable, qui ravira ceux qui aiment les RPG tactiques « à l'ancienne ».

Reyda

Lupin 3 Sei

machine
SATURN
éditeur
ASMIK ACE
texte
JAPONAIS

Vous souvenez-vous de cette série télé très amusante et animée Edgar, gentleman cambrioleur, diffusée autrefois sur FR3 ? Si vous non pas en fait « Lupin troisième du nom », et son héros créé par Monkey Punch, est censé être un descendant du célèbre Arsène Lupin. Mais les héritiers de Maurice Leblanc n'ont jamais voulu en entendre parler. Ainsi la traduction en Edgar 5 je vous dis la suite pas, c'est parce que ce jeu

est inspiré de la série, et propose donc des cinématiques très marrantes, qui ont un peu kitsch. Le jeu lui, est bien très moyen. C'est une sorte de Tomb Raider comique, hélas peu jouable et très lourdement, malgré des niveaux aux architectures complexes. Même les fans n'y trouveront pas leur compte.
Dommage, vu le type même du jeu qui aurait pu s'avérer attachant...

Reyda Jigen

SOLUCES · GUIDES · ASTUCES

Les Boucliers de Quetzalcoatl
Les Chevaliers de Baphomet
Little Big Adventure I et II
Resident Evil I et II
Tomb Raider I et II
Heart of Darkness
Colin McRae Rally
Alien Odyssey
GoldenEye 007
StarCraft
Alundra
Atlantis
Tekken III
Yoshi's Story
Gran Turismo
Final Fantasy VII

DEVIENS CHAMPION DU MONDE
SUR PLAYSTATION, NINTENDO 64 ET PC

36.15 PLAYER ONE

OU PAS TELEPHONE POUR LES CONSOLES 08 36 68 77 33

The game is not over*

* Pas pas fini de jouer

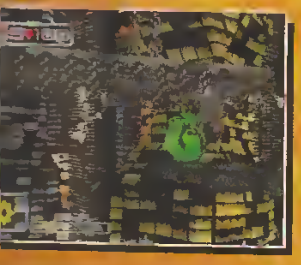
Concours

Jouez et gagnez

36.15 Player One

36.15 ; 2,23 F la minute

Gagnez des jeux ASSAULT et des tee-shirts !



«PlayStation» sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. SCEE est une marque de Sony Corporation. © 1997 1998 Sony Computer Entertainment Inc. Tous droits réservés.
TEKMO LTD 1996, 1998. Publié par Sony Computer Entertainment Europe

Développé par Condle Light Studios Limited © 1998 Tekmo Electronic Studios Limited

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.

TOUS LES JEUX TESTÉS

PlayStation

Medievil 70
Wild 9
Moto Racer 2
Future Cop 102
G-Darius 106
R-Types 108
Le Cinquième Élément
Assault 114
Buggy 116
N2O 121
Pet in TV 122
John Madden 99
Mortal Kombat IV

Saturn

Deep Fear 90

Nintendo 64

Mission Impossible 86
F1 World Grand Prix 94
Buck Bumble 118

Game Boy

KOF Heat of the Battle 122

LES TESTS DÉCODÉS

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Type de console

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque

Données techniques

Note
50-59 % = sans intérêt
60-69 % = jeu moyen
70-79 % = jeu correct
80-89 % = bon jeu
90-98 % = jeu excellent
99-100 % = jeu mythique !

Barème de prix des jeux
A moins de 149 F
B de 150 à 249 F
C de 250 à 349 F
D de 350 à 449 F
E de 450 F à 549 F
F plus de 550 F

Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

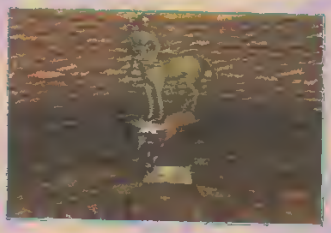
Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

MEDIEVIL

Medievil, dont la sortie a été différée d'un an, n'a plus grand-chose à voir avec ce que nous avons vu l'hiver dernier. Si la base reste identique, cette période a été mise à profit pour donner plus de profondeur au jeu. Verdict !

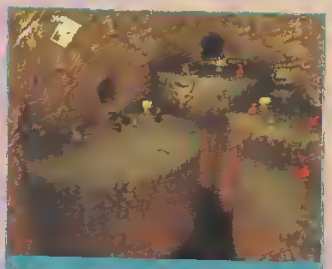
Développé par une horde de chevelus britanniques, Medievil arrive enfin, après un an de report ! Ce jeu d'arcade aventure se déroule dans un environnement 3D calculé en temps réel, qui contraste singulièrement avec ce que l'on voit habituellement sur PlayStation. Les développeurs ont su imposer un style graphique très particulier qui ne respecte pas certaines lois fondamentales du dessin, comme la perspective ou les proportions. Quoi qu'il en soit, le résultat est très agréable, d'autant que l'architecture des décors prend des allures surréalistes (voire franchement phsychédéliques par moments). Plus qu'un simple jeu, l'équipe de développement a su créer un véritable univers doté d'un caractère vraiment unique sur console.

Que dire du design du personnage ? Le chevalier mort-vivant que vous incarnez a une tête atypique avec son œil unique, qui cohabite avec un vers de terre placé dans l'autre orbite, vide. Sir Daniel Fortesque est également doté d'une mâchoire supérieure volontaire qui confère à cet antihéros des expressions à pisser par terre. Ne parlons pas de sa démarche digne d'Abe et de ses attitudes en général.

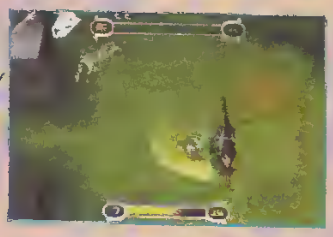


LE HALL DES HÉROS

Avant de siéger dans le Hall des Héros, sir Daniel Fortesque devra faire ses preuves en collectant les 20 calices des âmes. Ce n'est pas gagné compte tenu de la poisse qui cole à « la peau » de cet antihéros.



Voici le genre de salle qu'on est content de découvrir.



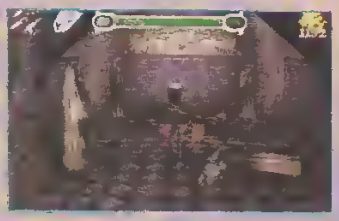
LES BOSS

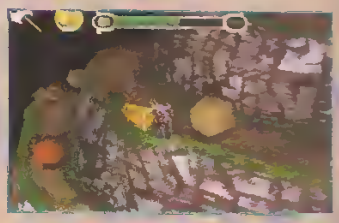
Comme le veut la tradition, les rencontres avec les boss se produisent à la fin de certains niveaux, mais ce n'est pas systématique. En règle générale, ils sont assez faciles à vaincre, à deux ou trois exceptions près...

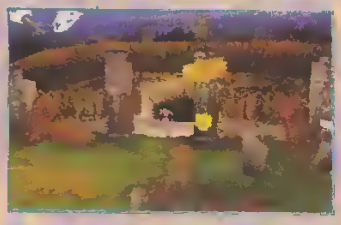
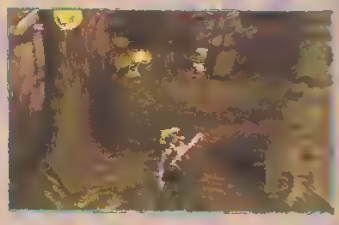
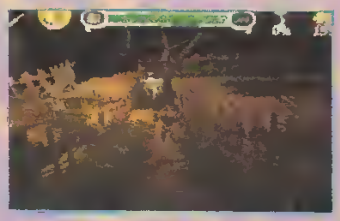
Ils l'ont vraiment aimé

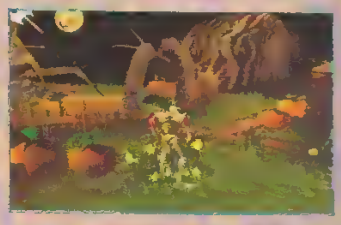
WONDER : « Plusieurs mois se sont écoulés depuis les premières ébauches de Medievil. Déjà, à l'époque, il m'avait littéralement scotché, et, depuis, j'attendais avec impatience la version finale. Et cette attente a été plus que récompensée. C'est simple, il y a tout ce que j'aime dans Medievil : univers heroïc-fantasy, lutte du bien contre le mal, antihéros qui doit sauver le monde, un p'tit côté Ghouls'n Ghosts dans le cimetière et un énorme hommage à l'univers "féérico-macabre" de Tim Burton. Il y a même du shoot'em up lorsque l'on tire à l'arc. Franchement, que peut demander de plus un Wonder heureux ? »
LEFLOU : « Depuis le temps que l'on suit le développement de ce jeu, je peux vous dire que l'on a eu des surprises. La première impression avait été géniale ; la seconde mitigée, et voici qu'arrive un bijou encore étonnant malgré tout ce que l'on a pu voir. Comme quoi, il est toujours difficile de prévoir ce que sera un jeu au final. Medievil est à essayer d'urgence, malgré son seul défaut : une maniabilité parfois approximative à entendre les jurons de Wolfen. »

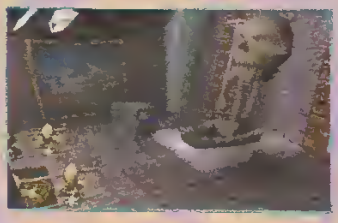
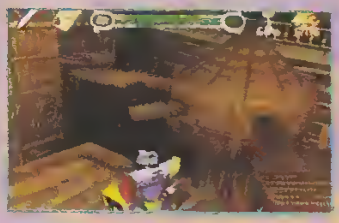
CARTES POSTALES DE GALLOWMERE







Les combats sont très axés arcade et évoquent carrément l'esprit de Zelda en plus speed.

UNE ACTION TRES VARIÉE

Une chose est sûre, ce n'est pas avec son scénario que Medievil obtiendrait un Oscar. Cela dit l'ensemble est truffé d'un humour typiquement britannique à prendre le plus souvent au second degré. Votre quête, qui vise à contrecarrer les maléfiques desseins du sorcier Zarok, va vous conduire à travers le royaume de Gallowmere. Ce dernier est divisé en un peu plus d'une vingtaine de niveaux. La progression n'est pas linéaire et vous serez sans doute amené, de temps à autre, à rejouer des niveaux pour récupérer un objet ou vous refaire une santé. Qu'en est-il de l'action ? À dire vrai, elle est particulièrement variée et peut se diviser en trois grandes catégories. Si les niveaux ont tous en commun des aspects combat arcade et recherche incontournables, certains sont de simples labyrinthes dans lesquels il faut se tailler un chemin au sein de légions de morts-vivants, et collecter des clefs pour ouvrir des portes. D'autres sont résolument orientés plate-forme, et ce n'est pas toujours une sinécure compte tenu des fausses perspec-

Les graphistes n'ont, semble-t-il, pas lésiné sur le bocal d'herbes de Provence !

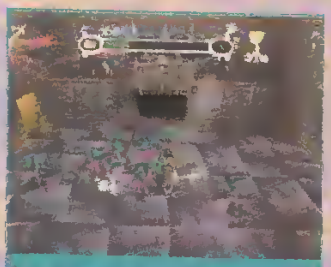
tives. La dernière catégorie, enfin, vous confronte à des énigmes basées sur des mécanismes complexes à analyser. Si globalement la réflexion prime, le combat demeure l'une des clefs de la réussite. L'âme de chaque ennemi vaincu au combat vient remplir un calice immatériel, dissimulé quelque part dans chaque niveau. Lorsque celui-ci est rempli, il se matérialise vous permettant alors de le récupérer pour accéder au Hall des Héros, au terme du niveau. Là, vous vous entretiendrez avec les esprits des héros qui vous remettront leur arme de prédilection (la hache et le marteau de guerre sont les plus efficaces en corps à corps).

Le domaine sonore est également l'un des points forts du jeu. Chaque niveau est rythmé par un thème musical inspiré de l'ambiance. Si les compositions sont variées, elles ont toutefois un point commun : leur qualité. Les musiciens ont apparemment tenu à écarter tout son à consonance « technoïdeuse ». Il n'y a pas à dire, ça nous change. Enfin, tout au long du jeu, une gargouille fait office de narrateur et explique au joueur inattentif l'évolution de la situation. Les nombreux dialogues ont été intégralement doublés en français avec des comédiens, plus ou moins bons. Certaines voix collent à merveille aux personnages, d'autres, en particulier les intonations de « tantouze » du narrateur, sont un peu gavantes.

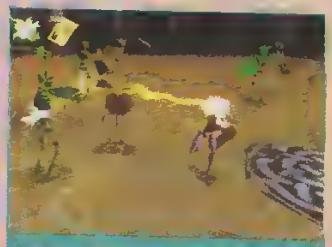
Medievil a été spécifiquement conçu pour le paddle analogique, même si le « traditionnel » reste bien entendu compatible — avec celui-ci la jouabilité est plus délicate. La course est

LA CHEUTRON SAUVAGE

LE ROYAUME DE GALLOWMERE



L'exploration de l'asile est digne d'un Super Smash TV !



Première partie du combat final. Régénérez vos squelettes grâce à la « foudre de vie ».

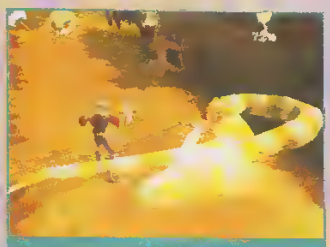
MEDIEVIL

Dans certains niveaux, il y a des zones secrètes gérées d'opérons. Leur découverte résulte souvent d'une erreur de manip'.

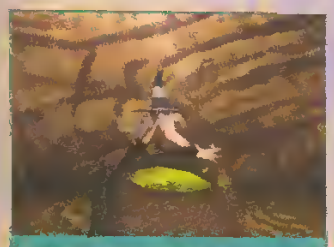
La caverne des fourmis est un niveau optionnel difficile à trouver. On peut même le qualifier de niveau secret.

contrôlée par la manette analogique, tandis qu'au paddle classique, il faut appuyer deux fois sur la croix de direction. Ça n'a l'air de rien, mais c'est particulièrement crispant dans les phases de plate-forme. Pour être tout à fait honnête, la jouabilité souffre de quelques petites défaillances qui, bien que ponctuelles, méritent d'être signalées. Les collisions ne sont pas toujours très bien gérées ; cela est particulièrement significatif sur le Vaisseau Fantôme, un niveau très axé plate-forme. Mais Medievil reste très convaincant et séduisant tant par l'action que par le design qui le caractérise. Ajoutons également que ce titre s'adresse à tous les styles de joueur ; une prouesse que peu de titres peuvent revendiquer !

Wolfen



Libérez l'esprit du serpent qui vous assistera en combat pendant un temps limité.



L'invocation de la sorcière est la clef pour accéder à la caverne des fourmis.

LA CINÉMATIQUE

La cinématique est de qualité plutôt moyenne. Il faut dire qu'il y a pratiquement une scène par niveau et, mises bout à bout, on atteint facilement le quart d'heure. Les développeurs ont donc dû faire appel à la compression vidéo.

développeur	SONY
éditeur	SONY
textes	FRANÇAIS
genre	ACTION/AVENTURE
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	UN PEU JUSTE
prix	A B C D E F

93%

PLAYER FUN 105%

en résumé

Medievil est de ces jeux qui remportent l'adhésion de tous. Quels que soient vos goûts, vous n'y résisterez pas !

GRAPHISME — 95%

Un style graphique assez particulier, très agréable et plutôt coloré.

ANIMATION — 91%

L'animation des personnages est fluide, rapide et surtout très fun.

SON — 97%

Grandiose ! Les musiciens se sont sorti les doigts du c... Un exemple à suivre.

JOUABILITE — 89%

Excellent au paddle analogique. Il subsiste cependant quelques petits bugs crispants.

GRAND CONC

TU as la pass

Alors tél

08 36 6

et gagne u

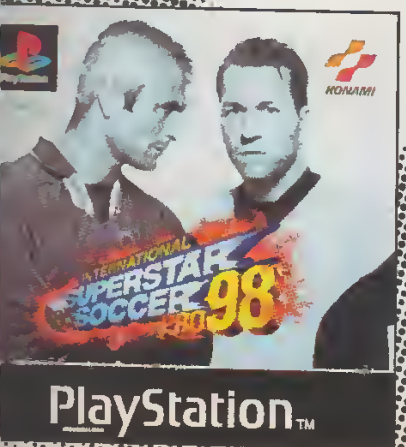
des consoles

PlayStation, c

(N64 et PS

d'autres

Balle antistress



et «PlayStation», marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.
Nintendo®, Nintendo 64 et le logo sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd
«ISS 98», «ISS PRO 98» et «XXL» sont des marques déposées de Konami Co, Ltde 1997 Konami. Tous droits réservés.

OURS ISS 98

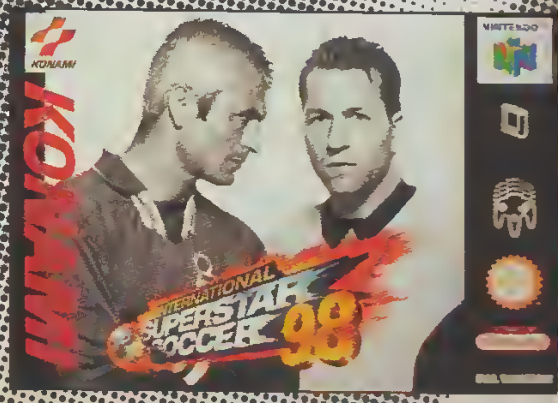
ion du foot ?

phone au

8 77 33

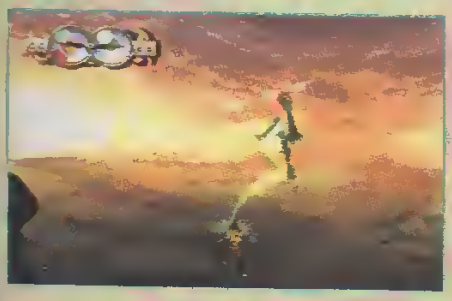
babyfoot,
intendo 64 et
es jeux ISS 98
X) et plein
adeaux...

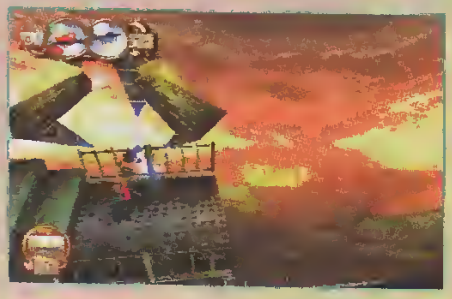
Porte-monnaie

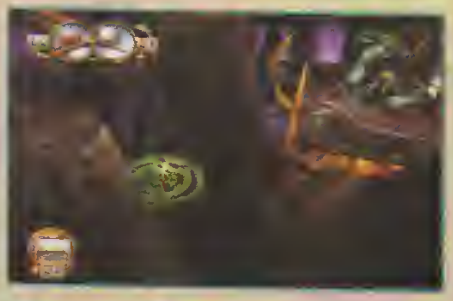


WILD 9

Vu la campagne de pub, on peut se demander ce que nous réserve Wild 9. Un jeu où l'on coupe des doigts ? Possible, mais pas uniquement. C'est avant tout un soft de plate-forme, tendance un peu sadique...







Grand, le poil noir, le regard un peu vicelard et coquin... Wex a tout de l'autoportrait de son créateur : David Perry. Ce dernier ne cache pas son attrait pour la violence dans les jeux vidéo ; un genre que bon nombre de joueurs adorent voir à l'écran. Eh bien, ils vont être servis : Wex, sous son physique plutôt avenant, cache une âme de brute sadique. À l'aide d'une seule arme, il peut projeter ses adversaires dans tous les coins et leur faire subir les pires outrages. Cette arme est un faisceau qui ressemble un peu à celle qu'utilisait l'Empereur de la *Guerre des étoiles* pour traumatiser un certain Luke Skylwalker. En le dirigeant vers un adversaire, Wex le sonne et peut le « porter ». S'il est alors possible de le laisser de côté et de continuer sa route, mieux vaut, la plupart du temps, le fracasser contre le sol, le réduire en bouillie en l'amenant dans des engrenages en mouvements, le brûler, le noyer, le décapiter ou encore l'empaler. L'éventail est large ! Au joueur d'adopter sa méthode préférée pour progresser, sachant que certains passages impliquent forcément la mutilation d'un ou plu-

Actionnez l'interrupteur pour désamorcer la barrière de protection. On réfléchit aussi dans Wild 9 !

Lassant est l'ennemi !

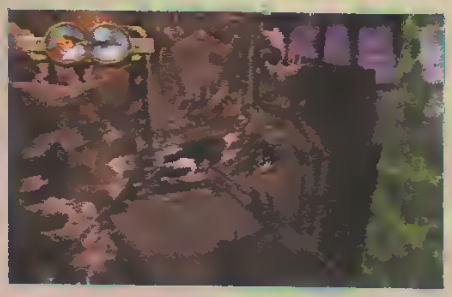
Dans Wild 9, mieux vaut éviter les corps à corps avec les ennemis car Wex ne possède aucune défense. Ainsi s'il s'en approche d'un peu trop près, il se prend une grosse mandale et perd alors de l'énergie. Dès lors, mieux vaut « prendre ses distances » car une deuxième baffe est vite arrivée ! Cependant, il arrive souvent que l'on se retrouve un peu « coincé » par un ennemi...

En fait, vu le peu de vies mis à la disposition du joueur, il faut vraiment y aller doucement et ne pas foncer tête baissée vers ses adversaires. Les réactions de ces derniers sont d'ailleurs assez basiques et se répètent un peu trop souvent. Il devient donc vite lassant d'éviter leurs attaques constamment de la même manière. L'avantage de cette situation est que l'on peut les anticiper... Heureusement, le plaisir que procure ce jeu vient d'ailleurs, et notamment de son aspect plate-forme (ouf !).

Le faisceau de Wex sort tout... Laissez-vous porter.

Face à ce gros robot, deux missiles vous éviteront une gymnastique de saut fastidieuse.

entrecoupe les niveaux purement plate-forme de scènes de poursuite en véhicules ou encore de sauts sans élastique, dans des puits sans fond (exactement comme dans Earthworm Jim, paternité oblige !). Les niveaux de plate-forme sont, eux, très conventionnels. Wex saute sur les plates-formes, explose les adversaires, s'agrippe à des crochets à



PSYCHÉ, MOI ?

Wild 9 dérive un peu dans l'ambiance psychédélique que l'on a connue avec Pandemonium 2. Vu l'atmosphère complètement déjantée qui règne dans le jeu, on ne peut en être étonné. Le choix des couleurs est parfois discutable, mais il y aura sans doute des amateurs...

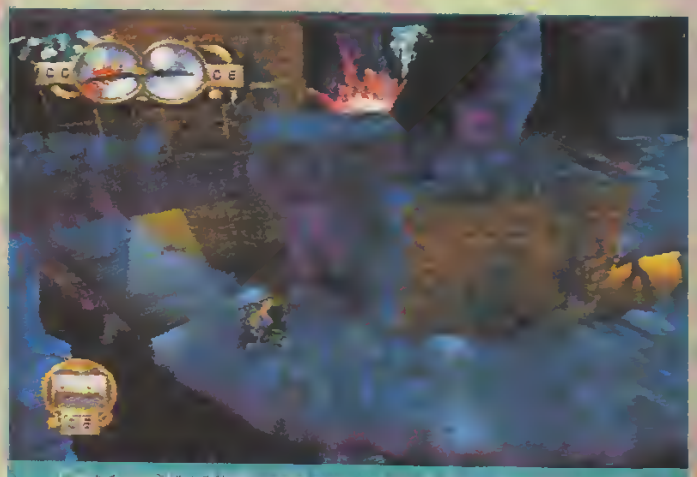
sieurs ennemis. Cependant, rassurez-vous, Wild 9 n'est pas qu'un bête jeu de massacre... Il possède également un fort aspect plate-forme qui lui confère une grande richesse.

PANDEMONIUM-LIKE

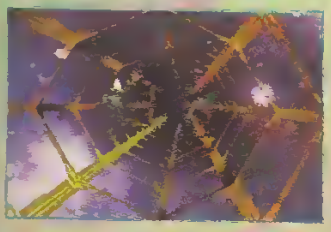
Wild 9 fonctionne sur le principe de Pandemonium ; la maniabilité correspond à un jeu en 2D. Mais il y a une différence : l'habillage 3D offre des angles de caméra en plongée ou contre-plongée.
Wex n'a pas d'autre objectif à remplir que celui d'aller au bout de chaque

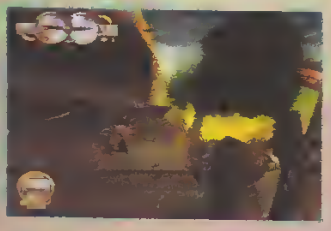
Un petit air de famille [illegible] quand tu nous tiens !

niveau. Plus facile à dire qu'à faire lorsque l'on voit la taille et le nombre des niveaux (15 pour être précis). Pour éviter la monotonie, Wild 9


[illegible] une règle [illegible] depuis Pandemonium !.

Ça tranche comme bien taillé de la purée. Donnez-lui de quoi s'amuser pour passer sans difficulté.





VARIONS LES PLAISIRS !

Oubliez votre expérience des jeux de plate-forme. Ici, les scènes à bord de véhicules se rapprochent de la célèbre poursuite en jet speed de la Guerre des étoiles. Quant au saut dans le vide, il fait partie des très bonnes idées de Wild 9. Seul reproche : ces phases sont moins réussies graphiquement que le reste du jeu.

l'aide de son faisceau et se balance de plus en plus haut jusqu'à une nouvelle plate-forme. Au cours de sa progression, notre héros devra résoudre des petites énigmes. Ainsi, il aura à pousser ou porter des cubes pour actionner des mécanismes. Contrairement à de nombreux jeux de ce style, certains de ces mécanismes ne deviendront inoffensifs qu'en utilisant les ennemis. Par exemple, pour détruire un engrenage, il faudra se servir des corps de trois ennemis pour les coincer dedans et passer sans dommage. De même, plutôt que de sauter par-dessus des flammes, Wex devra les éteindre en utilisant le corps d'un ou plusieurs adversaires. On se débrouille avec ce qu'on a sous la main ! L'idée est plutôt intéressante mais (évidemment, il y a un mais) on sent que les concepteurs se sont bien pris la tête pour trouver les astuces sadiques et, du coup, ont un peu délaissé le côté plate-forme. Il manque donc quelques petits plus, et de ce fait le jeu lassera malheureusement assez vite les joueurs peu persévérants.

Les ennemis ne sont pas très malins et opèrent toujours de la même manière : ils se postent loin du héros et commencent à larguer missile sur missile. Un simple saut de Wex, suivi d'un tir du faisceau, suffit à neutraliser l'adversaire et à le malmener. On a alors plus l'impression d'avoir affaire à de la chair à canon. Si les cinq premières minutes sont bien marrantes (l'expérimentation du faisceau donnant lieu à d'amusantes pitreries), dans ce domaine-là, on est

Un exemple de la qualité des décors de Wild 9. Et en plus, ça bouge !

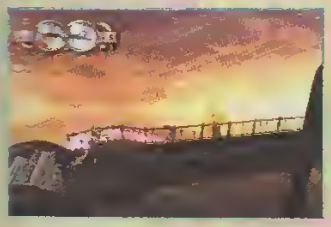
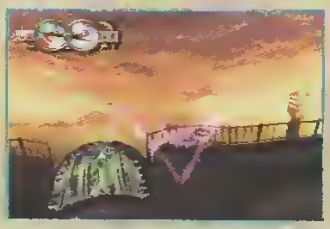
Réaction du psychanalyste Yves Pedron face à la violence affichée dans Wild 9.

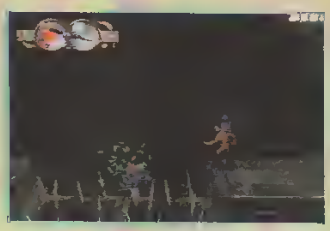
« Ce jeu ne m'inspire pas grand-chose. La seule chose que j'y vois, c'est que ce personnage, cette virtualité héroïque qui massacre ses congénères non moins virtuels, est un mouvement que l'on retrouve souvent chez les enfants lorsqu'ils manipulent leur petit nounours et leur mettent une trempe. Ce qui retient l'attention dans ce que vous me montrez, c'est simplement que cela ne se réfère pas à des violences ignorées. Ce jeu, s'il est dans sa boîte, ne fera de mal à personne. Il ne remettra rien en cause. Il ne peut être mis en action que par quelqu'un qui va y jouer et qui va dire "je" en parlant du héros. Autrement dit, qui vit quoi dans l'histoire ? Le joueur... Tout ce dont il sera question dans ce jeu... c'est lui. Cela ne veut pas dire que c'est ce qu'il est dans la vie de tous les jours. Cela veut dire qu'il fait appel à des choses qu'il est de toute façon capable de produire... même virtuellement. C'est là où cela devient intéressant. Qu'est-ce qui fait barrière à ce qu'un être pensant est capable de produire ? Quand le registre social résiste à ce que voudraient certains, ces certains-là n'hésitent pas à s'armer des mêmes moyens que ceux que l'on voit dans le jeu pour dire : je l'aurais comme ça !

Tout cela pour dire que ce jeu ne se réfère pas à n'importe quoi. Peut-être (je dis peut-être car c'est à vous de le dire) que ce que vous y voyez d'horrible est quelque chose qui est vraiment horrible, chez tout le monde, plus ou moins refoulé. Il y aurait peut-être plus tendre à trouver, voir plus joli sinon plus beau. »

Un petit électrochoc pour réveiller un robot endormi...

WILD 9



À LA MOULINETTE !
Voici quelques exemples de tortures que l'on peut infliger aux adversaires. Amusant et révoltant à la fois... Allez-y de bon cœur : exprimez-vous grâce à Wild 9 !

également vite lassé. On aimerait plus de résistance et de variété dans la panoplie défensive des malheureux. Hé oui, c'est une première dans les jeux vidéo : le héros est un peu trop « surpuissant » ! Enfin, surpuissant est un bien grand mot car si ce dernier s'approche un peu trop près des ennemis, il se fait déchirer la tête sur le champ (lire Lassant devant les ennemis !). Mais le risque est tout de même bien minime...

NI HIT, NI DAUBE

Une chose est sûre, Wild 9 ne révolutionnera pas l'univers des jeux vidéo, mais fera date car il expérimente un nouveau degré de violence, par ailleurs assumé par Shiny. Ce sera à vous, les joueurs, de décider de la portée de cette expérience. Pour ma part, il n'est pas aussi abouti qu'un Pandemonium! ou qu'un Klonoa, mais c'est aussi une question de goût bien personnel.

Leflou

Un classique de la plate-forme : le bloc à pousser (ou à porter à l'aide du faisceau).

développeur	SHINY
éditeur	INTERPLAY
textes	ANGLAIS
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 94%

en résumé

Malgré un concept « original », Wild 9 ne révolutionnera pas le genre. Un très bon titre tout de même, riche et prenant.

GRAPHISME 95%
Effets de lumières sympa et textures variées, un peu psyché vers la fin.

ANIMATION 95%
Animation 3D nickel, la technique est bien rodée.

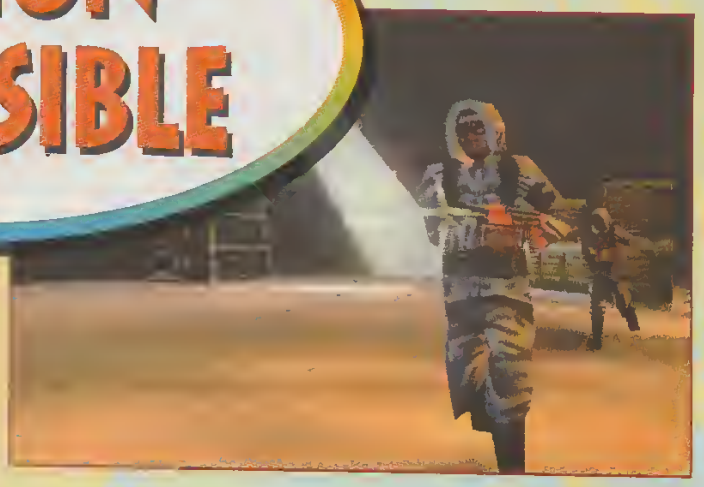
SON 90%
Musiques de « soap opéra », un peu décalées par rapport à l'action.

JOUABILITE 90%
On fait à peu près ce qu'on veut du personnage. Essentiel !

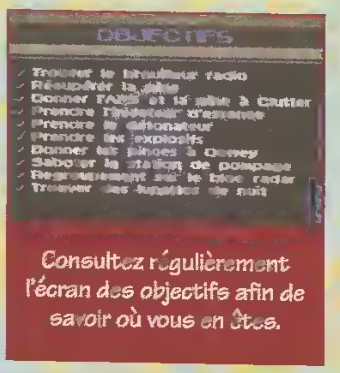
90

MISSION IMPOSSIBLE

L'expérience a prouvé qu'il faut souvent se méfier des adaptations de films en jeux vidéo. Ce n'est pas le cas de Mission Impossible qui apparaît comme l'une des rares exceptions en ce domaine.



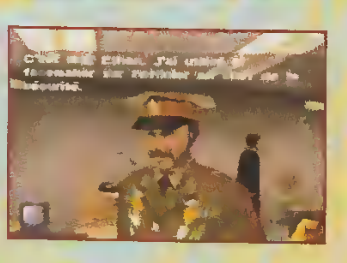
Mission Impossible est un titre particulier qui change un peu de l'esprit gentillet caractérisant la plupart des jeux N64. Pas de surprise, le scénario du jeu repose sur le film du même nom. Cela ne pouvait donc se traduire que par un jeu... d'action. On pourrait à la limite le comparer à GoldenEye, mais les ressemblances s'arrêtent à quelques détails superficiels tel l'aspect « sniper » des tirs. En d'autres termes, si vous vous attendiez à un Doom-like sanglant, c'est râpé.

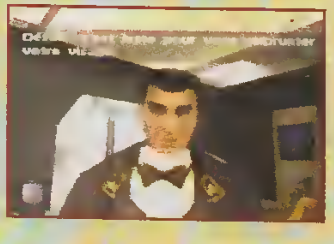


Consultez régulièrement l'écran des objectifs afin de savoir où vous en êtes.

SOYEZ LOGIQUE !

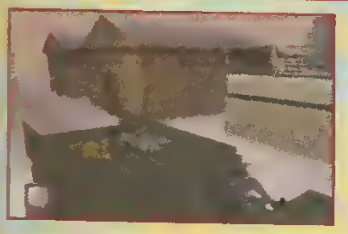
Bien que pouvant être qualifiée de véritable opération commando, la première mission est un bel exemple de la subtilité qui caractérise Mission Impossible. Les objectifs sont clairs : il faut utiliser la ruse pour investir une base soviétique en se servant de son arme avec parcimonie.

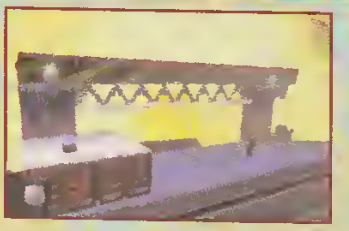


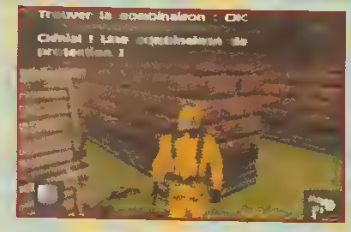


LE FACEMAKER

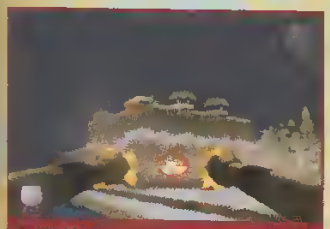
Après avoir neutralisé votre cible, le facemaker vous permet de revêtir son apparence jusqu'aux moindres détails du visage. Voici quatre des victimes de ce « voleur d'identité ».







cette mission, vous disposez r gadget vraiment génial : le face-aker. Il permet d'emprunter l'apparence physique d'une personne mise ors de combat au préalable. Une fois le chef de la sécurité abattu d'un coup de feu, vous prenez alors son identité pour entrer dans la base par la grande porte. Là encore, il faut « la jouer fine » et rengainer son arme afin de ne pas éveiller la suspicion des gardes. Plus conventionnelle, la seconde partie de cette mission est



La dernière mission est une séquence où l'on détruit tout à l'aide d'un canon. Ça défoule !

une phase de tir au cours de laquelle il convient de saboter un sous-marin et un patrouilleur. En somme, le jeu tend à imposer au joueur une conduite « logique », puisqu'un simple détail suffit à faire avorter la mission. C'est bien vu mais au cours de la seconde phase de cette opération commando, les réactions des soldats soviétiques auraient gagné à être plus logiques (elles aussi) et plus synchronisées. Les gardes ne réagissent à votre présence que dans un périmètre restreint. Cela se traduit par quelques aberrations du style : échange de coups de feu contre un garde dans ce fameux périmètre, tandis qu'un autre continue sa ronde, l'air de rien, 20 mètres plus loin.

Deux avis tempérés...

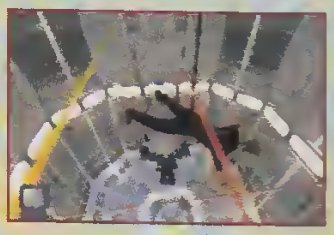
EL DIDOU : « Mission Impossible est plaisant mais il manque un peu de panache. L'animation des persos m'a déçu (on se croirait parfois dans Alone in the Dark) ; quant à la jouabilité, elle n'est pas vraiment top (surtout pendant les combats). En revanche le jeu est truffé de petites idées très sympa qui renforcent son attrait, comme le héros qui titube et perd la vue après s'être fait empoisonné, ou le niveau du sniper. Mais il aurait pu être plus riche dans les phases de recherche et d'aventure. On trouve trop facilement les objets, et qui plus est dans des endroits incongrus ! En clair Mission Impossible n'est pas un chef-d'œuvre, mais demeure un bon investissement si l'on aime le genre. »

ELWOOD : « Mitigé... Tel est mon état d'esprit après avoir passé quelque temps sur Mission Impossible. Le jeu est blindé de bonnes idées vraiment cool, de références au film et d'astuces dans le scénario. En revanche, le manque d'ergonomie des manips rend les phases d'action intense franchement agaçantes. Enfin, dernier détail qui pèche : le satané flou des graphismes hypergênant ! »

Les visages des protagonistes sont vraiment très expressifs, contrairement à bon nombre de jeux 3D.

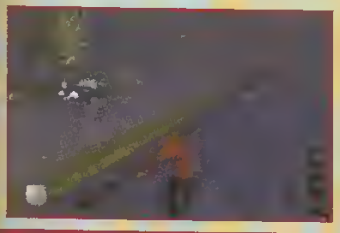
LES BONNES IDÉES

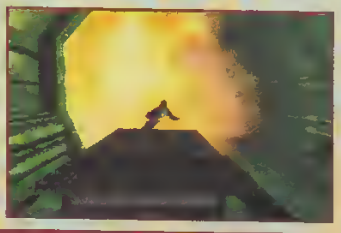
Mission Impossible a le grand mérite de ne jamais sombrer dans la routine en proposant une large diversité de situations. La mission diplomatique à l'ambassade d'URSS à Prague m'a particulièrement plu, par exemple. Au



UN SOUPÇON D'ORIGINALITÉ

Deux missions ont tout particulièrement retenu mon attention par leur originalité : la séquence de sniper dans la gare de Londres et le piratage du système informatique de la CIA.



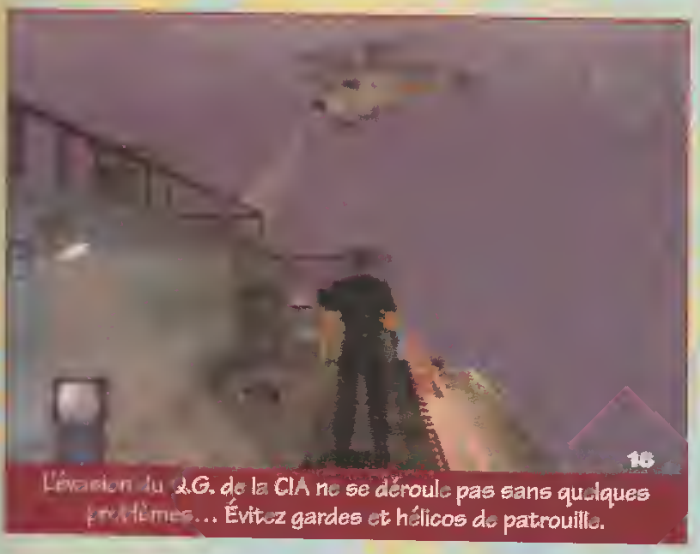


LES MISSIONS

Parmi les 20 missions qui vous attendent, vous n'aurez pas toujours besoin de recourir au meurtre. Souvent, une paire de claques suffit à neutraliser un adversaire, et, en plus, c'est discret. Le succès ou l'échec d'une mission se joue souvent à quelques menus détails près. Par exemple, lorsque vous usurpez l'identité de quelqu'un, évitez d'éveiller la suspicion des personnes aux alentours en ayant une arme à la main.

MISSION IMPOSSIBLE

Les phases de tir se produisent assez régulièrement. Mais l'aspect shoot est vraiment secondaire dans ce jeu.

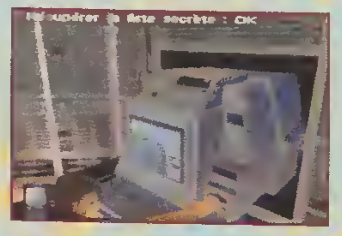


L'évasion du Q.G. de la CIA ne se déroule pas sans quelques problèmes... Évitez gardes et hélicos de patrouille.

cours d'un coktail, vous devez usurper l'identité de l'ambassadeur en jouant sur sa fibre patriotique, neutraliser une tueuse à gages, saboter les conduites de ventilation en vue d'une fuite précipitée ainsi que deux ou trois bricoles ; et, bien entendu, tout ça dans la plus grande discrétion. Cependant, une phase de jeu se déroulant dans les sous-sols met en évidence l'un des gros défauts du jeu : a gestion des sauts. Cette simple action est une galère pas possible, qui entache un peu le plaisir de jouer.

Une autre mission excellente, tirée d'une des scènes clefs du film, est le piratage du système informatique au cours duquel le héros est suspendu par un câble. C'est à s'arracher les cheveux... jusqu'au moment où on a la curiosité de se pencher sur les fonctions de rotation des boutons jaunes du pad'. On retiendra aussi les missions basées sur le voyage en TGV de l'équipe de l'IMF. Vous y incarnez deux tireurs d'élite qui doivent protéger Ethan. De nombreux tueurs à gages anonymes sont prêts à sortir le flingue à tout moment parmi la grande majorité de paisibles voyageurs, dont le seul tort est de « dégainer » leur portefeuille ou un tube de rouge à lèvres un peu trop vite ! Bref, on ne s'ennuie pas un seul instant malgré quelques défauts de jouabilité. Heureusement les dialogues (écrits) sont truffés d'humour et les thèmes musicaux remarquables.

Wolfen



LA CINÉMATIQUE

Au cours du jeu (pendant et entre les missions), la plupart des gros événements du film font l'objet d'une cinématique. Globalement, avoir vu le film rend bien service, même si ce n'est pas indispensable.

développeur	OCEAN
éditeur	INFOGRAMES
textes	FRANÇAIS
genre	ACTION 3D
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	PLUTÔT LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 92%

en résumé

Mêlant action et subtilité, Mission Impossible propose des phases de jeu variées. Excellent malgré un petit défaut de jouabilité.

GRAPHISME 90%
Les visages sont criants de réalisme. Les décors sont, quant à eux, fidèles au film.

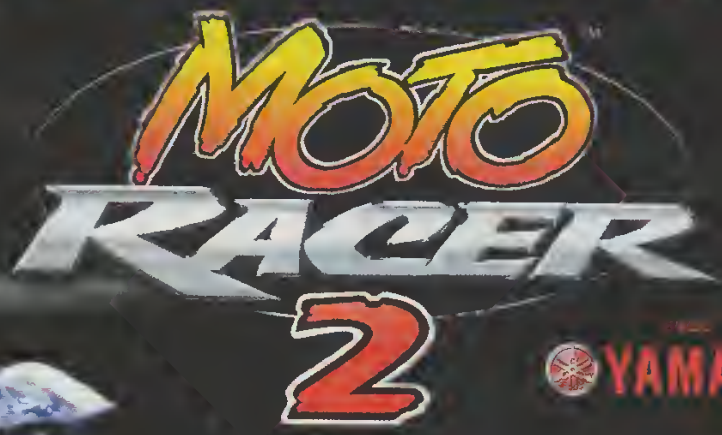
ANIMATION 89%
Fluide et rapide. Globalement, c'est au-delà du minimum syndical.

SON 90%
Compte tenu des restrictions du support cartouche, le son est excellent.

JOUABILITÉ 78%
Elle aurait été nickel avec des sauts mieux gérés et un déplacement latéral. Dommage...

100 95 90 88 80 75 70 65 60 55 50

Essorez la poignée !



YAMAHA

Inventez les circuits et lessivez vos adversaires !

Mode arcade et simulation de course

Conditions hypercritiques :

courses sous la pluie, la neige, de nuit...

Éditeur de circuits 3D

les sauts les plus fous et les virages les plus secs

Mode multijoueurs

Modes de vitesse et moins de crash

Captures : Nicolas Ruiz / C et PlayStation

© 1998 Delphine Software International.

ENFIN DES COURSES À LA HAUTEUR DE VOTRE TALENT.

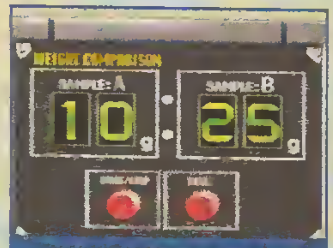
DEEP FEAR

Alors que l'arrivée de la Dreamcast se profile au Japon, Sega renonce à l'exploitation de la Saturn en Europe ! Mais avant de tirer le rideau, il nous propose un dernier titre dans la lignée de Resident Evil : Deep Fear... pour partir par la grande porte.

La sortie de Deep Fear signifie concrètement que l'on peut faire une croix sur Shining Force 3.2 ou Dragonforce 2. Mais puisqu'il en fallait un (dernier), autant que ce soit Deep Fear. Ce soft a des airs de déjà vu puisque le concept et le thème s'inspirent furieusement de Resident Evil — R.E. 2 n'étant pas prévu sur Saturn, et pour cause, on n'en tiendra pas trop rigueur aux développeurs.

UN PETIT AIR D'ABYSS

Une longue séquence cinématique, d'une qualité rare sur Saturn, plante le décor. Deep Fear est un huis clos qui a pour cadre une plate-forme sous-marine, occupée à la fois par des civils et des militaires. Tandis que l'armée tente de récupérer une capsule spatiale abîmée dans l'océan, les communications entre le sous-marin nucléaire chargé de cette mission et Big Table, le nom de code de la plate-forme, sont soudainement interrompues. En tant que spécialiste des opérations de sauvetage, vous êtes tout naturellement désigné volontaire pour effectuer une reconnaissance dans le sous-marin échoué.



Voici la solution de l'une des énigmes du jeu. En règle générale, ce n'est pas trop ardu.

À l'instar de Resident Evil, vous contrôlez un personnage animé en 3D évoluant dans un environnement en 2D ; une recette qui a fait ses preuves. L'action est très limitée durant les premières minutes. Cela vous permet de rencontrer quelques-uns des protagonistes importants et de vous familiariser avec une interface très ergonomique. La progression est régulièrement entrecoupée de séquences cinématiques, qui ont pour but de faire monter la tension à petit feu. Mais au cours de l'exploration du sous-marin, le suspens baisse d'un cran pour céder la place à quelques certitudes. Vous découvrez ainsi qu'une bactérie venue de l'espace a contaminé la quasi-totalité de l'équipage, désormais transformé en mutants. Cela est l'occasion de découvrir un système de combat tout droit tiré de Resident Evil — une fois encore. Pour être tout à fait

Les combats sont très proches de ceux proposés par Resident Evil. Même vieille, même bouton pour dégainer...

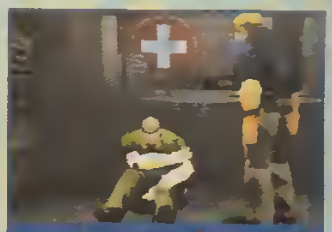
Envoyer l'aviation pour résoudre un problème par 300 m de fond n'est pas la meilleure idée de la Navy.

Flingue contre chalumeau. Et si on discutait ?

LES MUTANTS

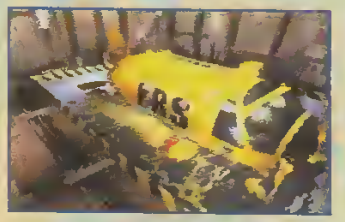
honnête, même si la cinématique est de bonne qualité, la réalisation proprement dite n'est pas à la hauteur de celle de Resident. L'équipe de développement aurait peut-être dû s'attacher les services d'un véritable réalisateur de cinéma afin de donner plus de consistance aux scènes.
Plus qu'un jeu d'action, Deep Fear est avant tout un jeu d'ambiance dans lequel l'environnement sonore tient une place prépondérante. Les bruits de fond, omniprésents, sont parfois renforcés par des musiques de circonstance. L'une des bonnes idées du soft, c'est que, outre votre état de santé, vous devez prendre en compte un élément clef : le taux d'oxygène disponible. La centrale fournissant l'air étant endommagée très tôt

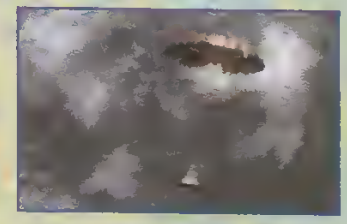
Perdu ? Manque d'inspiration ? Allez voir le colonel ; il a presque toujours un truc à vous proposer.

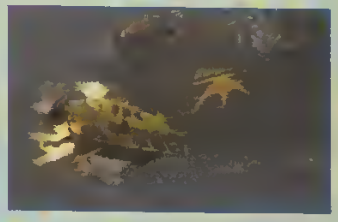


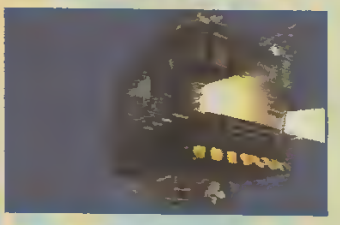
Lorsque vous rencontrez des rescapés, vous pouvez être sûr que leur espérance de vie est sérieusement revue à la baisse.

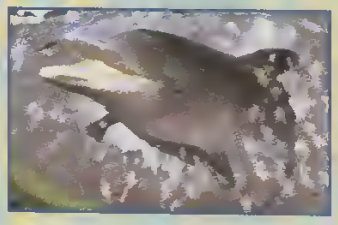
LA CINÉMATIQUE EN GÉNÉRAL...

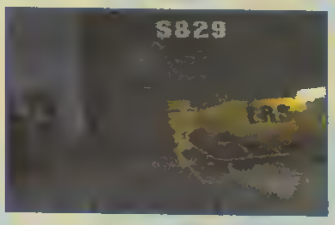


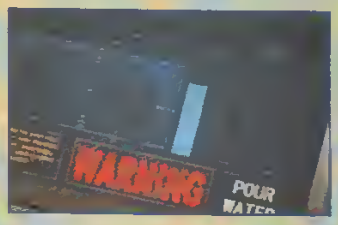




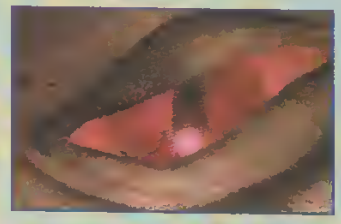


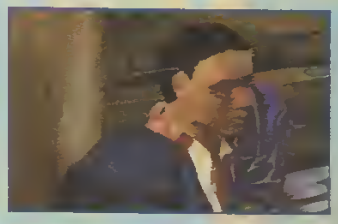


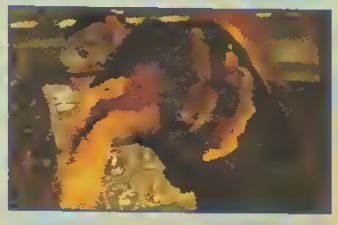


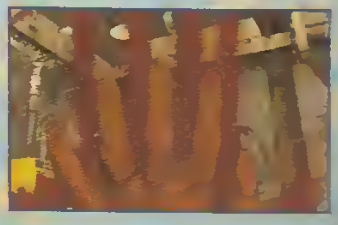


... PLUS QUELQUES EXTRAITS GORE.







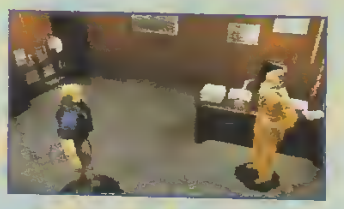


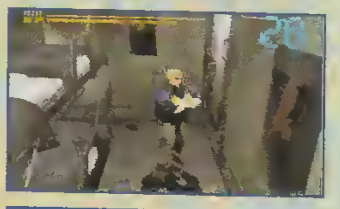
L'utilisation du fusil à pompe dans une meute de mutants déchaînés : quel plaisir !

LES PERSONNAGES PRINCIPAUX

LES DÉCORS

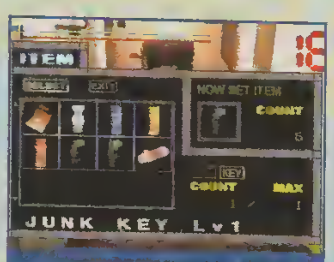
Les décors 2D sont très travaillés..On regrettera toutefois que 80 % de l'action a pour cadre des couloirs.





dans le jeu, l'air devient une denrée d'une valeur inestimable, au point que l'une des meilleures armes est la grenade... d'air comprimé !
Si les combats sont légion, ils sont relativement faciles dans l'ensemble, à l'exception de quelques boss. De même, l'aspect recherche et aventure apparaît assez simpliste à l'usage. Ce qui amène tout naturellement à s'interroger sur la durée de vie potentielle du jeu, sachant qu'il m'a fallu une poignée d'heures pour venir à bout du premier CD (sur les deux). Dernière ombre au tableau, le soft n'a pas fait l'objet d'une traduction française, ni même d'un sous-titrage. Il me semble que pour une dernière, Sega aurait pu faire un petit effort... Bon, il ne nous reste plus qu'à patienter avant que Sega ne reprenne du service avec la Dreamcast, que l'on souhaite à la hauteur de nos espérances.

Wolfen



Comme pour les combats, la gestion du matos est similaire à celle de Resident Evil.

Saturn

DEEP FEAR

développeur	ADX
éditeur	SEGA
textes	ANGLAIS
genre	ACTION
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	ASSEZ FACILE
durée de vie	MOYENNE
prix	D

PLAYER FUN 95%

En résumé

Bien qu'inspiré de Resident Evil, Deep Fear est un excellent jeu d'action et d'ambiance. Pour sa dernière sortie, Sega nous a gâtés.

GRAPHISME 92%
Les décors 2D, les persos 3D et la cinématique sont de très bonne facture

ANIMATION 90%
Que ce soit les phases d'action ou de cinématique, c'est fluide, rapide et propre.

SON 95%
Peu de musiques, mais une ambiance sonore exceptionnelle !

JOUABILITÉ 90%
Très proche de celle de Resident Evil, en peut-être un peu plus ergonomique.

VIBREZ
AUDIZUM
Toutes les musiques,
la glisse, le cinéma
et Internet.
Vos passions sont sur MCM !
NFORMATIONS ET ABONNEMENT
SUR LE 3615 MCM
MCM
ON CONNAIT
LA MUSIQUE

F1-WORLD GRAND PRIX

Après vous l'avoir présentée le mois dernier en Other The World, la petite bombe de Nintendo arrive dans nos contrées, et ça, pour une nouvelle, c'est une bonne nouvelle !

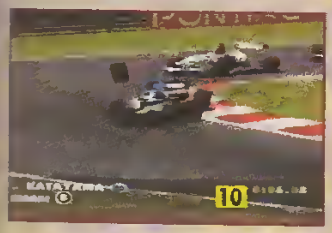
Alors que Psygnosis peaufine toujours le volet 98 de Formula One, sur PlayStation, Nintendo sort en Europe F-1 World Grand Prix. Et même s'il ne tourne pas sur la même bécane, ce nouveau venu risque de faire de l'ombre à Psygnosis, mais également à Sony. Car les fans de simulation de jeu de course représentent une bonne partie des Irréductibles, qui hésitaient encore à investir dans la machine de Nintendo, faute de hit incontournable. Ajoutez à cela la baisse des tarifs de ladite machine (voir en Stop Info), et vous comprendrez que la bataille risque d'être chaude entre les deux constructeurs ! Car force est de constater que F1-WGP ne manque pas d'arguments.

Tout d'abord sur le plan des graphismes, qui sont de très bonne facture. Les dix-sept tracés de la saison 97 sont fidèles aux originaux. Virages, montées, descentes, panneaux publi-

Le mode Challenge est composé de seize scénarios, notés sur 5 points (sauf le dernier qui l'est sur 25 points).

LES VUES

Au nombre de cinq : deux extérieures, une intermédiaire (caméra au-dessus du pilote), une intérieure sans partie visible de la monoplace, et une vue du cockpit, qui procure les sensations les plus réalistes.



LES CRASHS

Quand les dégâts sont activés, en cas de gros crash ou de chocs à répétition, vous pouvez perdre une ou plusieurs roues, ruiner la suspension, perdre des ailerons, etc.

Le jeu à deux est possible grâce à un split d'écran horizontal ou vertical. On ne peut hélas pas disputer le championnat à deux.

citaires et affichages des distances, rien n'a été oublié. Les onze teams et les vingt-deux pilotes sont également présents, avec leurs nom et données, excepté Jacques Villeneuve pour des affaires de droit... Mais Nintendo a contourné l'obstacle en offrant la possibilité de renommer ce pilote ; et lorsqu'il gagne une course, c'est le drapeau canadien qu'il brandit ! Bref, c'est l'affaire d'une minute, et le nom sera ensuite sauvegardé dans tous les modes de jeu. À ce propos, la cartouche contient une pile intégrée qui permet de conserver de nombreux réglages, mais aussi quatre fichiers Championnat et quatre fichiers Challenge. Ce dernier mode est assurément l'un des points forts du jeu, puisqu'il vous propose de revivre des situations réelles de la saison passée, sous la forme de seize scénarios.

L'avis d'un amateur pro-finlandais

WOLFEN : « F1 World Grand-Prix rattrape indiscutablement le scandaleux F1 Pole Position 64 qui m'avait un peu fâché avec la Nintendo 64. Outre son aspect réaliste et ses qualités esthétiques indéniables, ce soft m'a séduit par son menu original de scénarios basés sur des situations de courses historiques. Amateurs de Formule 1, c'est l'occasion ou jamais de vous faire un petit plaisir. Enfin, je ne dirai qu'une chose, Mika champion, Schumacher c'est du bidon !!! »

LES BONUS

Quand vous remportez le mode Championnat et le mode Challenge à 100 %, vous gagnez un circuit supplémentaire et l'écurie Extreme.

DES RÉGLAGES RÉALISTES

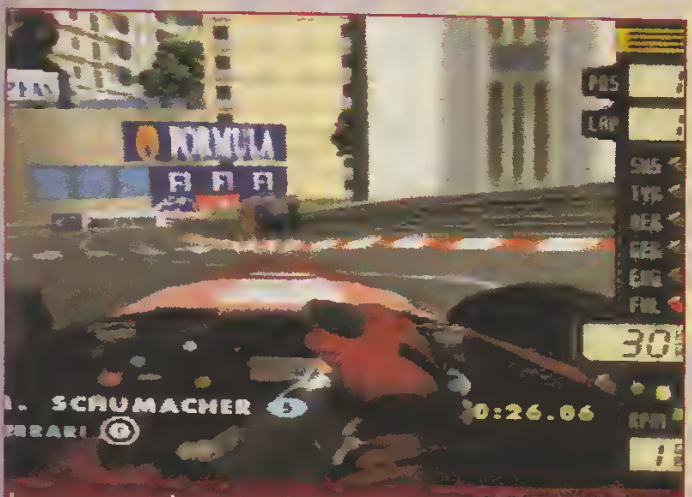
Autre particularité, le niveau de difficulté qui est basé sur trois types de pilotage. Dans le plus simple, la tenue de route est très bonne, et vous pouvez court-circuiter les chicanes. Dans le niveau intermédiaire, cela n'est plus possible et les assistances sont prohibées, mais l'adhérence reste correcte. Enfin dans le mode Champion, le plus difficile, vous n'avez pas d'assistance et la tenue de route de la monoplace est périlleuse, vous obligeant à piloter sur des œufs. Par ailleurs, l'influence des réglages aérodynamiques est très importante ; la moindre erreur peut provoquer un

LES REPLAYS

Qu'il s'agisse des phases de jeu ou des replays, le jeu est très riche graphiquement. Et c'est un vrai bonheur de revoir ses courses, grâce au mode Exhibition, où vous sélectionnez le mode Cameraman à la place du pilote.

ULTIME CHALLENGE

Dans le seizième challenge, noté sur 25, vous incarnez Eddie Irvine. Vous démarrez à la quatrième place et devez, dans un premier temps, vous porter en tête, en doublant Hakkinen, Schumacher et Villeneuve (photo 1). Ensuite vous avez pour mission de bouchonner le Canadien, tout en laissant passer Schumi. Laissez ce dernier prendre vingt secondes d'avance en un tour (photo 2), et attaquez à nouveau pour distancer les autres concurrents, en vue du ravitaillement. Il vous faut tourner dans les 1' 28" au tour. Après avoir effectué votre arrêt au sixième des douze tours, vous ressortez à la troisième place (photo 3). Continuez votre course sur un rythme soutenu, de manière à revenir juste derrière Schumacher. Ensuite, vous avez le choix entre rester derrière votre leader ou bien le dépasser. Mais dans ce cas, n'oubliez pas de rouler au ralenti pour le laisser passer dans le dernier virage, afin qu'il gagne la course (photo 4).



Le mouvement des mains n'est vraiment marqué qu'à faible allure.

survirage (l'arrière de la voiture se dérobe) ou un sous-virage (c'est l'avant de la voiture qui part). Les puristes auront largement de quoi faire avec ces nombreux réglages.

Pour la chasse aux chronos, jouez en boîte manuelle, la vitesse de pointe étant nettement plus élevée qu'en automatique. Et même si l'équipe cachée offre des monoplaces monstrueuses, capables d'atteindre près de 800 km/h, c'est avec des voitures de base que vous devrez tourner. En effet, les chronos réalisés avec Gold Driver (ou Silver) ne sont pas sauvegardés, ce qui est un peu dommage. F1-WGP n'est pas exempt de défauts. Citons par exemple la gestion des drapeaux, loin d'être parfaite : je n'ai vu aucun drapeau rouge, et les dépassements sous drapeaux jaunes, même répétés, ne valent à leur auteur que des avertissements, mais jamais de drapeau noir. Autres absences : l'affichage de l'écart avec la voiture qui vous suit, ou encore l'impossibilité de connaître le meilleur tour en course, à la fin d'un grand prix. Enfin, l'animation aurait pu être un poil plus rapide. Mais bon, rassurez-vous, F1-WGP convient beaucoup plus de points positifs que négatifs. Et les fans de Formule 1, ou de course en général, peuvent sans crainte se jeter sur ce titre, ils seront forcément emballés. Personnellement, je le trouve supérieur à Formula One 97. Mais attendons le volet 98 ; Psygnosis devra faire très fort. En tout cas, preuve est faite que de très bons jeux de course peuvent voir le jour sur N64. Espérons que F1-WGP soit le premier d'une longue série.

Schumichon,
aie aie aie champion du monde !

développeur	VIDEOSYSTEM
éditeur	NINTENDO
textes	FRANÇAIS
genre	FORMULE 1
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	PILE INTÉGRÉE
continue	NON
difficulté	VARIABLE
durée de vie	LONGUE
prix	D

95%

PLAYER FUN 97%

En résumé

Plus riche à tous les niveaux que Formula One, F1-WGP devient logiquement la nouvelle référence en matière de F1 sur console.

GRAPHISME 96%
Nickel ! C'est beau, coloré, détaillé, et les circuits sont très bien reconstitués.

ANIMATION 88%
Excepté avec les bolides cachés, l'impression de vitesse aurait pu être meilleure.

SON 95%
Pas de commentaires ! seul le stand vous parle. Et les bruitages sont bons.

JOUABILITÉ 96%
Les joueurs de tous niveaux s'amuseront grâce aux différents types de pilotage.

Concours

Jouez et gagnez

36.15 Player One

36.15 : 2,23 F la minute

HYPER YO-YO

© BANDAI 1998

GAGNEZ DES HYPER YO-YO

des portes Yo-Yo, des casquettes et des tee-shirts !

© BANDAI 1998

MOTO RACER 2

Si vous aviez craqué pour Moto Racer, vous allez être ravi. Cette deuxième mouture encore plus folle, et surtout plus complète que la précédente, est un bijou à se procurer d'urgence !

Sorti il y a tout juste un an, Moto Racer était le premier jeu de moto valable sur PlayStation — si l'on excepte Road Rash qui ne joue pas dans la même catégorie. Pour ce deuxième volet, l'équipe de Delphine Software ne s'est pas contentée de pondre une « simple » suite. Les nouveautés sont nombreuses et la durée de vie largement plus élevée.

Tout d'abord, vous avez désormais le choix entre le mode Arcade ou Simulation. Dans ce dernier cas, les touchettes ne pardonnent pas, alors qu'en Arcade, vous ne vous vautrez que si vous touchez un mur ou un adversaire, à la condition d'être en roue arrière. À ce propos le système de boost quand on est sur une roue a été conservé. Même s'il n'est pas très réaliste pour une simple question d'aérodynamisme, il apporte un plus indéniable dans la chasse aux chronos, car le but est d'en placer un maximum, à l'image des boosts de Mario Kart 64. En clair, le joueur qui prend le plus de risques sera l'auteur des meilleurs tours. Autre amélioration, le mode Championnat. Le jeu en compte cinq différents (huit courses chacun) contre un seul dans le premier Moto Racer. Deux sont spécifiques (course et cross), tandis que les trois autres mélangent les deux disciplines.

Chaque championnat est composé de huit épreuves.

TROIS FOIS PLUS DE CIRCUITS !

Concernant le nombre de circuits, là encore, il n'y a pas photo. Il a quasiment triplé : de 12 on passe à 34 tracés différents ! Et en plus du mode Inversé, déjà de rigueur dans le premier volet, vous avez maintenant accès au mode Mirror, et même à « l'inverse-mirror » ! Ce qui donne le chiffre hallucinant de 136 courses différentes. On est loin des 24 possibilités de la première version. Il y a de quoi faire ! Et comme si cela ne suffi-

L'utilisation des turbos, en roue arrière, est pratique pour dépasser les adversaires, mais n'est pas sans danger...

Le mode Moto Cross est disponible en jouant à deux, horizontalement ou verticalement, au choix.

Quand on se ramasse un gadin, on ne fait pas semblant, surtout à grande vitesse.

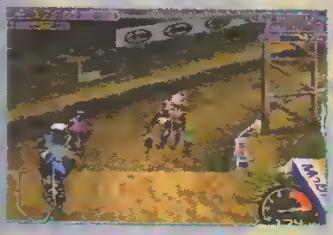
LES VUES

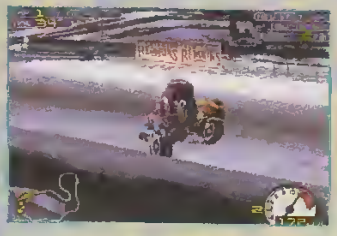
Le jeu en comprend trois de derrière, à des distances variées, plus une subjective, difficilement jouable, où seul le guidon est apparent. Imaginez-vous en roue arrière, avec cette vue !

sait pas, vous disposez en plus d'un éditeur de circuits (jusqu'à 10), pour créer vos propres tracés. Techniquement, le soft joue sur du velours. Tout d'abord les graphismes, encore plus beaux qu'avant, vous plongent dans des décors d'une grande richesse, et les replays, gérés à la Gran Turismo (sans pour autant atteindre son niveau) sont de bonne qualité. L'animation, quant à elle, est d'une fluidité exemplaire, et offre toujours une impression de vitesse... impressionnante ! La route défile à une allure incroyable, surtout en mode Course. Alors que le mode Cross est incontestablement plus fun et plus spectaculaire, puisque vous devez gérer les différentes bosses, qui vous font décoller parfois très haut, en vous positionnant afin de bien négocier les virages suivants. En plus, la majorité des courbes se prend en glissades, et ressentir les vibrations de la moto

LES REPLAYS

Voici quelques clichés des replays, qui sont un régal pour les yeux. Vous allez en prendre plein les mirettes ! Dommage qu'on ne puisse pas en sauvegarder.





Contrairement à la première version, les virages à venir ne sont plus indiqués par des icônes. À vous de connaître le circuit.

grâce au paddle analogique apporte un plus dans le pilotage. Bref, les deux modes procurent de bonnes sensations, mais assez différentes.

UN SOFT INDISPENSABLE

Pour ce qui est des bruitages, ils sont au même niveau de qualité que le reste, et vous plongent davantage dans l'ambiance. Le bruit du moteur est bien rendu, et les exclamations du speaker, lors de passages délicats négociés parfaitement, sont sympa. Le jeu à deux, qui constituait déjà un point fort de la première version, est bien sûr toujours présent, via un split d'écran vertical ou horizontal. L'animation reste assez fluide, et ce mode est disponible en course unique, ainsi qu'en championnat. Hélas, à l'instar de Moto Racer 1, vous ne pouvez courir qu'à deux, les adversaires gérés par la console étant absents.

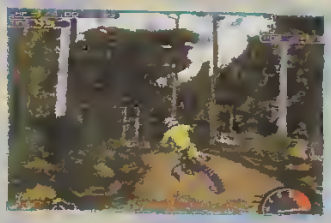
Pour résumer, Moto Racer 2 est bien plus qu'une simple suite, à tel point qu'il s'avère indispensable pour les accros de la vitesse, y compris pour les possesseurs du premier volet. Ce dernier va leur paraître bien terne — il a pris un sacré coup de vieux. Quant aux autres amateurs de jeux de course qui seraient passés à côté du premier, la question ne se pose même pas !

Chon,
tout shuss.

L'avis de nos blousons noirs

LEFLOU, l'homme pressé : « Moto Racer se rapproche plus des jeux de courses "classiques". Les accros du "meilleur temps" auront de quoi se mettre sous les roues. Pour ma part, Moto Racer 2 m'a moins éclaté que le premier. Même s'il est plus beau, même si les circuits sont plus nombreux, je trouve regrettable que les petits défauts de maniabilité n'aient pas été corrigés. Quant à l'action, elle reste nudement moins intense que dans Road Rash 3D (oui, je sais ça n'a rien à voir !). Alors pour un fana de jeux d'arcade comme moi, je choisis ce dernier. C'est tout ! »
ELWOOD, le cascadeur : « Ah, les joies de la moto... Le gros cube qui pousse et vous fait monter l'adrénaline à fond les manettes... Un plaisir rare, et surtout dangereux (j'en sais quelque chose, et pourtant je ne roule qu'en scooter !), que reproduit à merveille ce Moto Racer 2. Ça va vite, très vite, trop vite diront certains ! Mais la prise en main n'est pas facile, et les premiers tours de piste sont crispants au possible. En revanche, sur les circuits de cross, c'est l'éclate totale et directe. Bref, un jeu 100 % sensations. J'aime ! »

En cross comme en course, un modèle de moto est dispo. Les réglages et les couleurs changent.



RODÉO MÉCANIQUE

Les nombreuses bosses en cross permettent d'effectuer des figures acrobatiques : lever une ou les deux mains, se balancer sur les côtés, etc.

développeur	DELPHINE SOFTWARE
éditeur	ELECTRONIC ARTS
textes	FRANÇAIS
genre	COURSE MOTO
joueur(s)	1 À 2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	EXCELLENTE
prix	D

93%

PLAYER FUN 95%

En résumé

Une deuxième mouture très supérieure à la précédente, qui va ravir les fanas des deux roues, comme les accros de la vitesse.

GRAPHISME 93%
Les décors sont riches et variés, et les replays rappellent un certain Gran Turismo.

ANIMATION 92%
Ça bouge bien et vite, parfois même trop vite !

SON 93%
Musiques moyennes, mais bruitages de bonne qualité.

JOUABILITÉ 96%
Aucun problème, on fait ce qu'on veut avec les bécanes. Le pied total !

FRIENDS, NEW YORK CAFE, PARKER LEWIS, DINGUE DE TOI...

TOUTES LES SERIES CULTES SONT SUR LA CHAINE AB1

AB1

une des 20 chaînes du bouquet

DISPONIBLE SUR

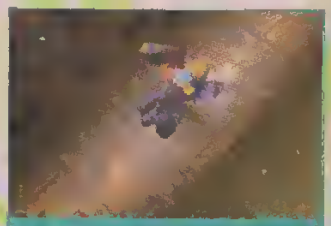
LE SATELLITE ET LE CABLE

Contactez votre revendeur ou téléphonez au

0.803.02.02.02

(1,09F TTC /min. partout en France)

FUTURE COP



Le XA 1 peut se transformer en véhicule plus rapide. Indispensable pour les missions aquatiques.

Vous voulez jouer les Robocop ? Soit, mais faudra vous accrocher parce que le temps où il suffisait d'un sermon pour calmer les brigands est bien fini. Maintenant, ils répondent avec le canon à plasma !

Les flics ne se baladent plus en vélo. Trop dangereux. Pour régler les problèmes de la ville, il faut savoir piloter le « XA 1 », un robot transformable, équipé d'une visée laser, de missiles et de bombes à neutrons. Future Cop puise pleinement son univers dans le célèbre film de Paul Verhoeven, *Robocop*. Le design de la ville, le type des missions, l'ambiance générale, tout y est, renforcé en plus par les commentaires (parfois acerbes) de votre charmante assistante. Pour tout dire, 50 % du jeu tient dans la cohérence de l'univers ainsi recréé car, après tout, Future Cop n'est qu'un vulgaire shoot'em up que certains qualifieront d'injouable ou de mal fagoté. C'est vrai, il n'est pas exempt de défauts, mais l'ambiance rattrape tout et fait de ce jeu, un titre que tout amateur d'action/réflexion se doit de posséder. Explication.

Un exemple de changement de vue automatique de Future Cop.

Il faut passer le plus vite possible entre les portails pour activer un mécanisme.

VOUS AVEZ SIGNÉ...

Ce ne sont pas moins de quinze missions que vous devrez accomplir avant de voir le générique de fin. Ces dernières varient du « simple » kidnapping aux règlements de compte entre bandes rivales. Un des points forts de ce jeu réside dans la durée de chaque mission. Le terrain de jeu est vaste, très vaste, et les dangers très nombreux. Quant à vous, vous ne possèdez qu'une vie et trois types d'armes différentes (qui évolueront au fil de votre progression). Des bornes placées stratégiquement permettent de recharger vos boucliers ou encore de rendre certaines armes plus puissantes. De même que pour Wargames (PO 88), le joueur est guidé pas à pas pendant la mission, ce qui évite le désagrément de se « perdre » inutilement dans les niveaux, et permet de garder un rythme de jeu soutenu. Dès que vous

En cas de destruction, tirez la manette rouge pour un vol en siège éjectable !

entrez dans une zone particulière ou proche d'un élément nouveau pour la mission, une voix vous donne des indices (« C'est un interrupteur, il doit y en avoir d'autres... »). L'idée est excellente et encore mieux exploitée que dans Wargames. Au chapitre confort, signalons que les angles de vue sont toujours soignés et permettent de bien appréhender l'action, les ennemis et vos objectifs. Avec ses quinzes missions et ses astuces « astucieuses », Future Cop a de quoi vous river devant votre écran pendant quelques heures.

Strike... mais pas trop

Future Cop n'est pas la suite directe de la série des « Strike » (Jungle Strike, Urban Strike...), toutefois il en reprend le système de visualisation : une vue en plongée plus ou moins prononcée suivant l'endroit où l'on se trouve. Mention spéciale pour ce système bien pensé qui met en valeur les éléments à détruire sans jamais gêner la compréhension de l'action. Future Cop est plus axé « arcade » que ses aînés. Les commentaires guident parfaitement le joueur dans la progression des missions, et créent une ambiance fabuleuse digne du « Robocop » de Paul Verhoeven. Le côté réflexion n'est pas « noyé » pour autant. Dès la fin de la première mission, il faut trouver des interrupteurs, des ascenceurs... et cette recherche ira en s'accentuant au fil des missions. Ce jeu n'est pas aussi bourrin qu'il peut en avoir l'air. Même s'il se passe toujours quelque chose (attaque aérienne, chars spéciaux, commando surprise...), il faut gérer les armes et ne pas s'épuiser inutilement contre les ennemis — les missions étant très longues.

Situation de contrôle de foule. N'hésitez pas et marchez sur les fauteurs de trouble.

ÇA SE JOUE À DEUX ?

Cela devient courant dans les jeux de ce style, il est possible de jouer à deux simultanément. Deux modes de jeux (à deux) vous sont même proposés. Le mode coéquipier permet de jouer les missions comme en mode solo. L'écran alors se divise et l'action peut commencer. Par ailleurs, un mode « Deathmatch » (l'un contre

Le XA1 en train de chaperonner une libération d'otages.

Cet ovni, une fois détruit, s'écrasera sur une lourde porte blindée et vous permettra l'accès à une nouvelle zone.

LE QUOTIDIEN DU FLIC DE LA RUE

Sauver la fille du maire qui s'est fourrée dans le pétrin, démanteler un réseau de drogue, déloger un savant fou d'un observatoire, régler un litige entre deux bandes rivales... c'est ça le boulot de flic du futur ! Dans le feu de l'action, tâchez d'épargner (quand c'est possible) les civils, et évitez de piétiner les péquins qui traînent dans le secteur. Heureusement, quand une bavure arrive, on n'est pas pénalisé... Chouette, c'est comme dans la vie alors ? Manque juste à l'appel les petites pauses que s'octroient les agents en faction (pause Pastis, pause Ricard, pause ti' punch)... Une prochaine fois !

La super bombe en action. Une onde de choc mortelle et dévastatrice.

l'autre) est disponible. Il s'agit pour le joueur de défendre son territoire, en actionnant des tourelles, et d'envahir le terrain adverse en récupérant un objet placé au cœur de la défense ennemie. Ce mode est très sympathique et change un peu des habituels modes Deathmatch, où le seul but est de se foutre sur la gueule sans jamais se planquer. Enfin, ce mode est disponible aussi pour les joueurs solitaires.

Sous cette tourelle se cache un interrupteur. Malin...

Future Cop est un soft vraiment complet, vaste (une mission peut facilement durer vingt minutes...), et riche graphiquement. Ce n'est évidemment pas le jeu parfait, mais il m'a fait passer de très bons moments. Et je suis loin de l'avoir trouvé insipide. Bon, c'est pas le tout mais, moi, j'ai encore des missions à remplir si je veux passer chef de la police. Alors j'y retourne. « You're under arrest » piiiewww (Ndlr : Leflou pète encore les plombs).

Leflou

développeur	ELECTRONIC ARTS
éditeur	ELECTRONIC ARTS
textes	FRANÇAIS
genre	ACTION/REFLEXION
joueur(s)	1 OU 2 SIMULT.
sauvegarde	OUI
continue	INFINI
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	LONGUE
prix	D

93

PLAYER FUN 90%

Des avis peu encourageants

WOLFEN : « En jouant à Future Cop, je m'attendais à retrouver des sensations comme peut en procurer la série des Strike, dont je suis un grand fan. Dans ce soft, il n'y a malheureusement aucune subtilité ; c'est du shoot en veux-tu en voilà. J'ajouterai que le système de visée automatique n'est pas franchement ce qui se fait de mieux en matière d'ergonomie. Bref, très peu pour moi ! »

REYDA : « Bof. Si j'étais bêtement méchant, je dirais que ce jeu est un gros "caca" ! D'abord, vous y dirigez un robot qui se déplace comme n'importe quoi, sauf un robot. L'armement, pourri, sent le déjà vu et revu. On se fait moucher par des tas d'ennemis, sans pouvoir éviter les tirs ni réagir tout de suite, et on a l'impression de perdre des points de vie pour rien, et ça, ça m'agace. Enfin, l'action est bourrine, sans un gramme de finesse, et l'imprécision de mise. "Jouabilité" et "fun" sont les derniers mots qui viennent à l'esprit quand on joue à "ça". Un individu normal lâche le paddle après dix minutes. Mais bon, Leflou aime, alors... »

DEUX JOUEURS

Future Cop propose deux modes de jeu à deux. Le premier permet de jouer les missions à deux, classiquement, sans différence notable avec le mode solo.
Le second est un mode « Deathmatch » sympa où il faut conquérir le territoire du joueur adverse. Deux options de jeu variées, c'est toujours bienvenu pour les joueurs exigeants et partageurs.

En résumé

Rapide, tactique et superbement commenté, Future Cop avec son ambiance géniale est un jeu varié et difficile. Comme on les aime !

GRAPHISME 95%
Effets de lumière bien rendus et environnement varié.

ANIMATION 80%
Une 3D bien gérée ; on a vu tout de même plus fluide.

SON 97%
Des commentaires bétons qui plongent tout de suite dans l'ambiance.

JOUABILITÉ 85%
Paddle bien géré, mais confus dans l'action lors des premières parties.

MAXXI GAMES

MAXXI-GAMES
BOUTIQUE / VPC
34 RUE DE MALTE
75011 PARIS
TEL: 01.48.05.88.05

6 RUE D'ARRAS
75005 PARIS
: 01 44 07 03 77
(CARDINAL LEMOINE)

181 RUE DE CRIMEE
75019 PARIS
TEL : 01 40 34 86 86
OUVERT 7/7 (M° CRIMÉE)

16 RUE PAUL BERT
94130 NOGENT S/ MARNE
TEL : 01 43 94 23 74
(BUS : 120 ET 114)

80 BIS RUE DU GENERAL
DE GAULLE
77000 MELUN
TEL : 01 64 52 85 85

FONTAINEBLEAU
KREMLIN BICETRE
: 01 49 58 89 89
OUVERT TOUS LES JOURS

COURS MARIE
50100 CHERBOURG
TEL : 02 33 01 76 29

OUVERTURE PROCHAINE
DE DEUX NOUVEAUX MAGASINS
MAXXIGAMES A :
CHAMPIGNY SUR MARNE ET SAINT DENIS

6 RUE DE L'EGLISE
94300 VINCENNES
TEL 01 48 0811 08
M° CHATEAU DE VINCENNES

113 AV. GALLIENI
93170 BAGNOLET
TEL : 01 48 97 11 97
FERMÉ LE MARDI
M° GALLIENI

6 RUE DE LA COQUILLE
34500 BEZIERS

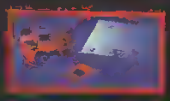
18 RUE DE JOUY
75004 PARIS
TEL : 01 42 76 91 92
M° ST PAUL OU PONT MARIE
OUVERT 7 JOURS SUR 7

NOUVEAU MAGASIN
35 RUE BOURSAULT
75017 PARIS
TEL : 01 55 30 00 36
M° ROME

PlayStation™ NEUFS

DRA	329 FRS	COLIN MAC RAY RALLY	329 FRS	WARGAMES	299 FRS	BOMBERMAN WORLD	299 FRS
EN 3	349 FRS	GHOST IN THE SHELL	299 FRS	TEKKEN 3(JAP)	299 FRS	X MEN VS STREET FIG.	299 FRS
TURISMO	349 FRS	DREAMS	329 FRS	POINT BLANK+GUN	409 FRS		
TH OF FIRE 3	349 FRS	FIFA COUPE DU MONE 98	249 FRS	POINT BLANK	299 FRS	ACCESSOIRES	
ARMS	349 FRS	ISS PRO 98	329 FRS	TEKKEN 2	149 FRS	MEMO COULEUR	99 FRS
WARZONE	329 FRS	METAL GEAR SOLID(JAP)	499 FRS	TOMB RAIDER	149 FRS	PAD VIBRANT	159 FRS
ELEMENT	329 FRS	RIVAL SCHOOL(JAP)	499 FRS	FORMULA ONE	149 FRS	CABLE RGB	59 FRS
OCEAN(JAP)	399 FRS	CRASH BANDICOOT	149 FRS	V-RALLY	149 FRS	CABLE LINK	49 FRS
RADIUS	329 FRS	DESTRUCTION DREBY 2	149 FRS	COMMAND CONQUER	149 FRS	MULTI TAP	249 FRS
	329 FRS	MOTO RACER 2	329 FRS	EARTHWORMJIM 3D	329 FRS	ACTION REPLAY	229 FRS
EVIL	329 FRS	DUKE NUKEM TIME TO KILL	329 FRS	TEST DRIVE 5	329 FRS		
	329 FRS	FORMULA ONE 98	329 FRS	ALL STAR TENNIS 99	329 FRS		
	329 FRS	CONTRA KILNK ASSAULT	329 FRS	POCKET FIGHTER	299 FRS		

LA DREAMCAST ARRIVE!!!
RESERVEZ LA DES MAINTENANT DANS TOUS NOS POINTS DE VENTE
(DISPO FIN NOVEMBRE)



PlayStation™ OKAZ

OF DARKN.	269 FRS	DIABLO	219 FRS	PITFALL 3D	219 FRS	FORMULA KARTS	169 FRS	SHADOW MASTER	169 FRS
ENT EVIL 2	269 FRS	FIGHTING FORCE	219 FRS	STREET FIGHTER 3D	219 FRS	EXPLOSIVE RACING	169 FRS	RE-LOADED	169 FRS
DDY ROAR	219 FRS	FINAL FANTASY 7	219 FRS	ADIDAS POW.SOC.97	169 FRS	G-POLICE	169 FRS	TOMB RAIDER 2	169 FRS
DO BLADE	219 FRS	FORSAKEN	219 FRS	BEAST WARS	169 FRS	MDK	169 FRS	BLAM MACHINEHEAD!!!	119 FRS
LEVANIA	219 FRS	HERCS ADVENTURE	219 FRS	CHILL	169 FRS	NAGANO	169 FRS	VANDAL HEART	119 FRS
BANDICOT2	219 FRS	HERCULE	219 FRS	COLONY WARS	169 FRS	NIGHTMARE CREAT.	169 FRS	NBA LIVE 97	119 FRS
BOARDERS 2	219 FRS	MEN IN BLACK	219 FRS	DUKE NUKEM 3D	169 FRS	POWERBOAT RACING	169FRS	FIFA SOCCER 97	119 FRS

NINTENDO64

JEUX NEUFS		ACCESSOIRES		JEUX OKAZ					
-KAZOOIE	369 FRS	VIBREUR	149 FRS	FORSAKEN 64	369 FRS	TOP GEAR RALLY	269 FRS	LYLAT WARS +VIBREUR	319 FRS
EYES	369 FRS	ADAPT.PASSEPORT	299 FRS	QUAKE 64	319 FRS	NAGANO	269 FRS	MACE THE DARK AGE	319 FRS
POSSIBLE	429 FRS	MANETTE COULEUR	169 FRS	NFL QUATERBAKE	319 FRS	ISS PRO	269 FRS	DIDDY KONG RACING	219 FRS
WORLD GP	429 FRS	MEMORY CARD	149 FRS	GOEMON 64	369 FRS	LAMBORGINI 64	269 FRS	MARIO KART 64	219 FRS
PRO 98	399 FRS	ADAPTATEUR SIMPLE	99 FRS	BOMBERMAN 64	219 FRS	NHL BREAKAWAY	319 FRS	EXTREME G	219 FRS
WORMJIM 3D	429 FRS					BLAST CORPS	169 FRS	MISCHIEF MAKERS	219 FRS
WARZONE	429 FRS								

VOUS VOULEZ OUVRIR UN MAGAZIN MAXXI-GAMES
Nous vous garantissons :
- nos prix d'achats grossistes
- livraison chronopost
un renouvellement permanent de votre stock de jeux,
- un important budget publicitaire.
- Valeur de fonds
Contactez Mr Frontela au : 01 49 56 89 89

PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS.
DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

A RETOURNER : 34 rue de Malte 75011 Paris

PRODUITS	QUANTITÉ	CONSOLE	PRIX

Nom Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Telephone :

REGLEMENT : ☐ Chèque bancaire Postal ☐ Mandat

Avant tout envoi téléphoner pour connaître la disponibilité et les dernières nouveautés

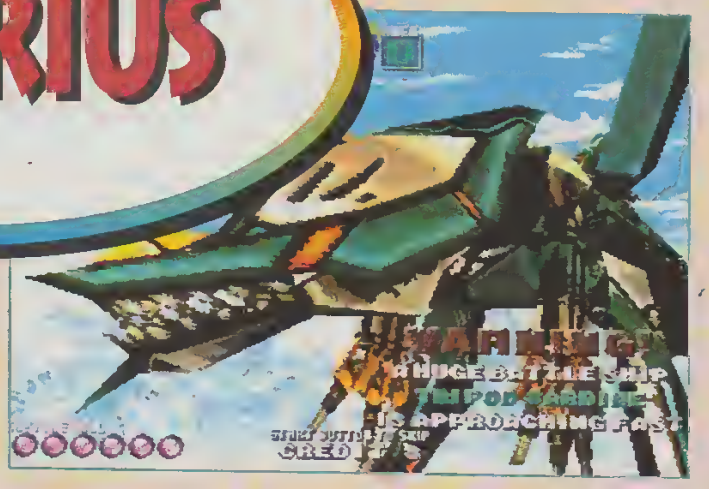
Frais de Port : 39F

TOTAL :

PlayStation

G-DARIUS

Après l'arcade et la version PlayStation japonaise, G-Darius débarque dans nos vertes contrées. Et c'est avec un plaisir non feint que nous vous présentons le nouvel opus de cette grande série mythique. Ça va chauffer sur les paddles !



Pour être mythique, cette série l'est inconstestablement. Puisqu'elle fait partie, avec Gradius et R-Type, du trio de shoots horizontaux vénérés par les amateurs de ce genre, dans le monde entier.

UN PEU D'HISTOIRE

C'est en 1986 que Darius voit le jour sur une borne révolutionnaire qui comprend 3 écrans et 144 niveaux (record pour un shoot) ; les concepteurs de Taito avaient vu grand ! L'année suivante, Darius 2 arrive avec « seulement » 2 écrans et 21 niveaux. Et c'est en 1994 qu'apparaît Darius Battle Gaiden avec un écran et tou-

LES COUPS SPÉCIAUX

Même dans G-Darius il y a des coups « à la Street ». Lorsque vous capturez des boss intermédiaires (après avoir fait sauter leur bouclier), effectuez les manips Bas, Bas-Droite, Droite (en haut) ; Droite, Bas, Bas-Droite, Droite (au milieu) ; ou Gauche, Haut-Gauche, Haut, Haut-Droite, Droite (en bas). Et il y en a d'autres...

L'avis de nos « shooteux » !

LEFLOU : « Ouuuah ! J'adoooore ce jeu. J'adore les shoot'em up et G-Darius comble tout mes désirs : des tonnes de niveaux, d'ennemis. Ça blaste, ça tire, ça explose, bref, c'est du vrai shoot. Je ne lui reprocherai que ses graphismes approximatifs pour les « petits » ennemis. Ça ne ressemble pas à grand-chose ; mais c'est pas grave de toute façon, car ils ne restent pas plus d'une seconde à l'écran avant de se faire exploser... »
REYDA : « Oui, oui, c'est un bon jeu. Avec des gros boss, des rafales de tirs à esquiver (et des petits coins d'écran qui sauvent la vie) ; tout ce qu'il faut dans un shoot, quoi. Cela dit, au niveau du concept, G-Darius n'est pas révolutionnaire : l'armement est plus que conventionnel, contrairement à un certain Radiant Silvergun testé en OTW. Enfin, certains boss sont assez imprévisibles dans leur comportement, mais, heureusement, un Boss Mode permet de se familiariser avec leurs attaques. À deux joueurs ça rame souvent, et c'est le seul vrai reproche qu'on peut lui faire. La chasse aux scores est ouverte ! »

Suivant l'ennemi capturé, le « K-Type-Like » blasé permet de multiplier les points par 4 (ennemi normal) ou par 6 (mi-boss).

G-DARIUS

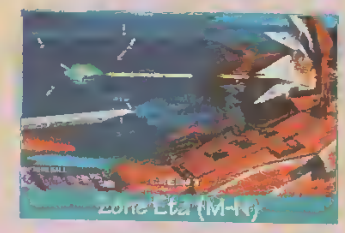
DE L'ALPHA À L'OMEGA : LES ZONES

Zone Alpha (A-B)

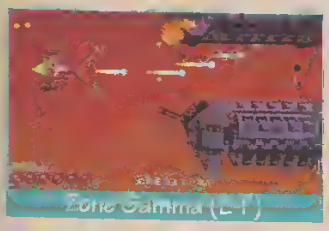
Zone Zeta (K-L)

Zone Lambda (U-V)

Zone Beta (C-D)


Zone Eta (M-N)

Zone Mu (W-X)


Zone Gamma (E-F)

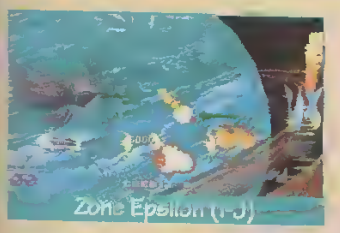
Zone Teta (O-P)

Zone Nu (Y-Z)

Zone Delta (G-H)

Zone Iota (Q-R)

Zone Xi (W-X)


Zone Epsilon (I-J)

Zone Kappa (S-T)

Zone Omega (U-V)

développeur	TAITO
éditeur	INFOGRAMES
textes	ANGLAIS
genre	SHOOT 2D
joueur(s)	1 À 2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	OUI
difficulté	VARIABLE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 95%

En résumé

Avec ses nombreux niveaux, G-Darius est ce qui se fait de mieux en shoot'em up horizontal, que ce soit en arcade ou sur console.

...ours 21 niveaux. Voilà pour le rappel. G-Darius, avec son unique écran ...heureusement), est le plus accompli de la série (15 niveaux, divisés chacun en deux sous-niveaux), d'autant plus qu'il conserve ce qui a fait sa force : le classique système d'armement, la démultiplication des niveaux et un système de capture amélioré. En fait, le changement vient de la 3D (même si le jeu se joue toujours comme un ...oot en 2D), et d'un système de ...ints vraiment... au point, avec de ...breux bonus et la possibilité de multiplier ses scores grâce aux ennemis capturés (lire Les coups spéciaux). Par ailleurs, le blast à la R-Type peut aussi contrer ceux des boss, ce qui démultiplie les points accordés pour tuer ces derniers, par 2, 4, 6 ou 8 pour un, deux, trois ou quatre blasts d'affilée contrés. Ce système rehausse l'intérêt de G-Darius et devrait permettre à un jeu à score d'entrer enfin dans la rubrique Champions.

Wonder,
G-Darius pas Gradius !

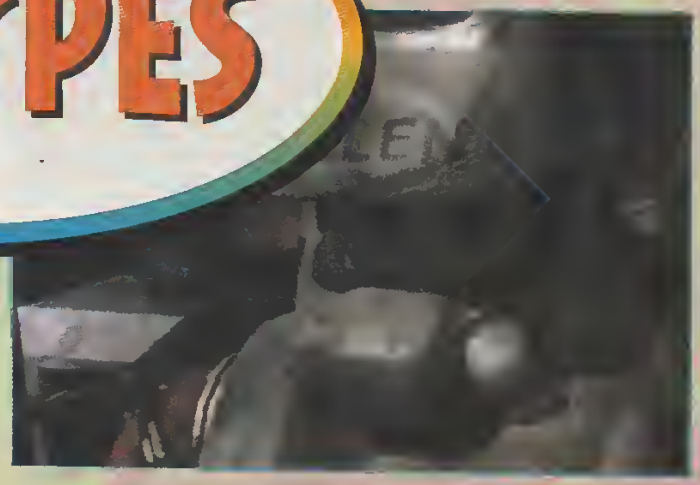
GRAPHISME — 86%
Superbes, même si, comme en arcade, les graphismes pixellisent un peu.

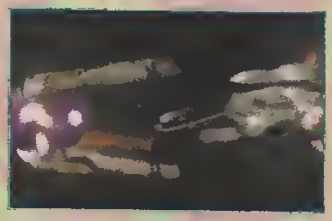
ANIMATION — 94%
Excellente, elle n'est jamais prise en défaut, surtout au niveau des boss.

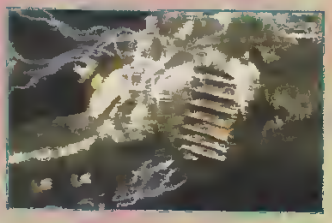
SON — 94%
Les musiques de Zuntata sont superbes et variées, comme d'habitude.

JOUABILITÉ — 88%
Même si la difficulté est grande, G-Darius n'en est pas moins très jouable.

R-TYPES



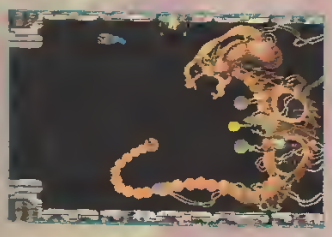


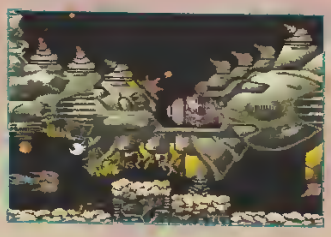


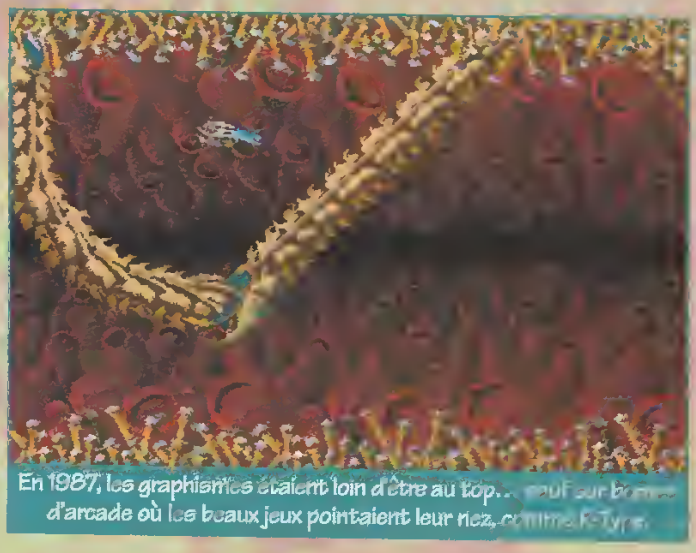
L'INTRO
Bien sûr, elle n'existait pas dans les jeux originaux. Celle-ci est de bonne qualité ; c'est sympa de voir en 3D des boss connus.

C'est le retour des shoots dans les chaumières ! Irem, éditeur mythique, fait enfin son come-back sur la scène des jeux vidéo avec une sympathique compilation de son titre le plus connu : R-Types.

Les compilations d'anciens jeux ont souvent été décriées. Mais qui ne s'est pas éclaté il y a quinze ans sur tel jeu, à la maison, dans une salle d'arcade ou dans un café ? Qui ne s'est pas déjà dit « ah, autrefois, c'était autre chose, comme j'aimerais rejouer à Pong (!) » ? C'est pour contenter ces joueurs (et nous en sommes) que les compilations sont faites. Et de ce côté-là, R-Types (avec R-Type 1 et 2) nous comble. Ce jeu est, peut-être, le plus mythique des shoot'em up. Il a été adapté sur presque toutes les consoles et micros. Mais comme toutes les adaptations, elles n'ont jamais été totalement identiques aux versions originales d'arcade. Heureusement, cette fois, grâce aux qualités techniques de la PlayStation (et la 2D n'est pas son point fort), nous pouvons dire que cette adaptation est complètement fidèle. C'est à se demander si ce ne sont pas les Roms originelles qui ont été utilisées. Pour ceux qui n'ont pas connu le jeu, rappelons que R-Types a été novateur en matière de shoot'em up ; tout d'abord, avec le fameux Blast obtenu en maintenant le bouton de







En 1987, les graphismes étaient loin d'être au top... sauf sur bornes d'arcade où les beaux jeux pointaient leur nez, comme R-Type.

R-TYPES

LE R-TYPE BLAST

R-Type a été quasiment le premier jeu à utiliser le système de Blast. Vous pouvez apprécier, en images, l'évolution de ce Blast entre les deux premiers épisodes de R-Type.

R-Type 2 est digne de son illustre prédécesseur avec des innovations techniques, comme cet effet de transparence sur l'eau.

tir appuyé (et repris partout depuis). Ensuite, avec les modules qui viennent se greffer sur le vaisseau et qui font évoluer le tir. Comme le fameux module de protection détachable qui peut être envoyé et récupéré à volonté. Enfin, R-Types (comme Darius) a apporté une qualité graphique qui n'avait jamais été atteinte, et ses niveaux biomécaniques sont toujours des modèles du genre. C'est pour toutes ces raisons que nous sommes heureux de retrouver R-Types, en attendant le prochain : R-Type Delta.

Wonder

DES BOSS DE LÉGENDE

Tout le monde, ou presque, les connaît, mais c'est toujours un plaisir que de revoir ces boss. Voici une petite galerie de portraits de R-Type 1 et R-Type 2.

développeur
IREM
éditeur
VIRGIN
textes
ANGLAIS
genre
SHOOT 2D
joueur(s)
1 A 2
sauvegarde
MEMORY CARD
continue
OUI
difficulté
DIFFICILE
durée de vie
MOYENNE
prix

88%

PLAYER FUN 90%

en résumé

Dédié, a priori, aux patriarches du jeu vidéo, R-Types a conservé tout son charme. Les grands jeux ne meurent jamais !

GRAPHISME 88%
Des graphismes en 2D de très bonne qualité, notamment sur R-Type 2.

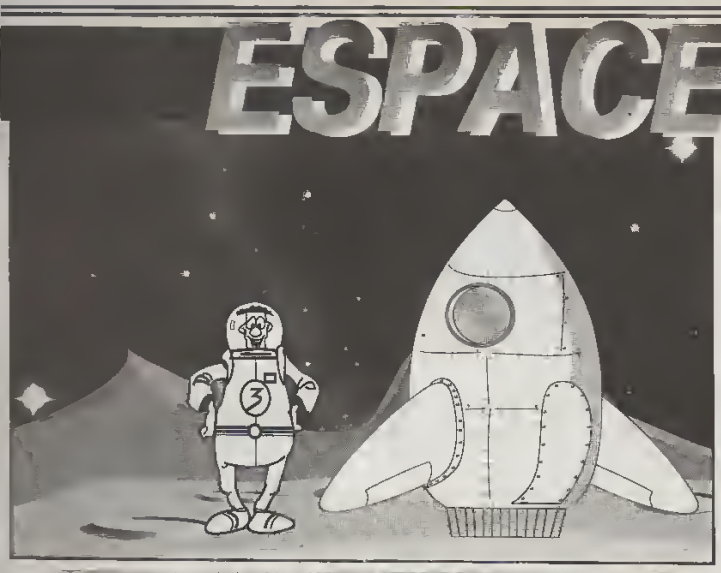
ANIMATION 90%
Fluide et sans ralentissement ; qualités obligatoires pour un shoot'em up.

SON 75%
Identique à l'original ; mais c'était le point noir à l'époque, en arcade.

JOUABILITÉ 88%
Aucun problème, même s'il faut s'accrocher pour terminer les deux jeux.

100 95 88% 85 80 75 70 65 60 55 50

ESPACE 3 games



MEGADRIVE

ALIEN 3 (EUR)	**99,00**
BATMAN FOREVER (EUR)	99,00
CHAMPION WORLD CUP SOCCER	49,00
DRAGON BALL Z (JAP)	
+ ADAPTATEUR	199,00
DR ROBOTNIK (EUR)	129,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	99,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00
FIFA 98 (EUR)	**149,00**
FIFA 97 (EUR)	129,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	99,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00
J. MADDEN 96 (EUR)	129,00
LOTUS II	99,00
MICRO MACHINE 97 (EUR)	**149,00**
NBA JAM TE (EUR)	99,00
NBA LIVE 96 (EUR)	99,00
NBA LIVE 97 (EUR)	129,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	99,00
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	129,00
PHANTOM 2040 (EUR)	69,00
REAL MONSTER (EUR)	99,00
REVOLUTION X (EUR)	49,00
ROLO THE RESCUE	99,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	99,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	149,00

- MANETTE FIGHTER 2 69,00
- MANETTE TURBO 6 BOUTONS 99,00
- MANETTE TURBO 1 99,00
- MANETTE PANASONIC 99,00
- ADAPTATEUR MANETTE SNIN 99,00
- FLIGHT STICK (SIMULATION) 99,00

SUPER NINTENDO

ASTERIX	129,00
ASTERIX ET OBELIX	169,00
BATMAN FOR EVER	99,00
CASPER	199,00
FIFA 98	**149,00**
FOREMAN FOR REAL	99,00
F ZERO	149,00
HAGANE	99,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	249,00
INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER DE LUXE	**149,00**
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	99,00
JUDGE DREDD	99,00
KILLER INSTINCT	99,00
LE ROI LION	99,00
MORTAL KOMBAT	99,00
MYSTIC QUEST	99,00
NBA LIVE 97	**99,00**
NHL 96	99,00
OSCAR	99,00
PACK ATTACK	129,00
PLOK	99,00
POWER PIGGS	99,00
PREHISTORIK MAN	99,00
PRINCE OF PERSIA 2	99,00
REAL M	99,00
REVOLUTION X	99,00
SUPER BC KID	99,00
SCHTROUMPFS 2	**129,00**
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	299,00
SPIROU	99,00
STARTRECK DEEP	99,00
TETRIS ATTACK	299,00
TIMON ET PUMBA	99,00
TINTIN AU TIBET	149,00
TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	199,00
TOYS STORY	**99,00**
WORLD MASTER GOLF	99,00
WRESTLEMANIA	149,00
ZELDA 3	**199,00**
ZOOP	99,00

- MANETTE ASCII 99,00
- ALIMENTATION SECTEUR 199,00
- PRISE PERITEL 149,00

3DO

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	**99,00**
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00
BATTLE SPORT	99,00
CASPER (NTSC)	99,00
CORPSE KILLER	69,00
CRIME PATROL	99,00
DOOM	99,00
FIFA SOCCER	99,00
FLYING NIGHTMARE	99,00
HELL	99,00
IMMERCENARY	69,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00
IRON ANGEL	99,00
JOYPAD PANASONIC	99,00
KING DOM : THE FAR REACHES	99,00
LAST BOUNTY HUNTER	99,00
OLYMPIC GAMES	99,00
PEEBLE BEACH GOLF	99,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00
QUARANTINE	99,00
RETURN OF FIRE	99,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
SAMPLER 2 +10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
SHOCK WAVE 1	69,00
SHOCK WAVE 2	99,00
SNOW JOB	99,00
SPACE HULK	99,00
SPACE PIRATE	99,00
STAR BLADE	99,00
STATION INVASION	99,00
STELLA 7	69,00
STRIKER	99,00
SYNDICATE	99,00
TOTAL ECLIPSE	69,00
VIRTUOSO	69,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
WING COMMANDER 3	99,00
ZNAONOST	99,00

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET + SOCCER	**399 F**
CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	**349 F**
CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR	**329 F**
GAME BOY CAMERA	**349 F**
IMPRIMANTE	**399 F**

ADVENTURE ISLAND	99,00
ALLEWAY	149,00
ASTERIX ET OBELIX	199,00
BATMAN FOR EVER	99,00
BRAIN DRAIN	**199,00**
BUST A MOVE 2	179,00
CASTELVANIA	**199,00**
COUPE DU MONDE	**199,00**
CUTHEROAT ISLAND	99,00
DAFFY DUCK	199,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00
DRAGON HEART	99,00
DR MARIO	129,00
EARTH WORM JIM 2	129,00
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	169,00
F1 RACE	129,00
FERRARI	129,00
GARGOYLES QUEST	129,00
GOEMON MYSTICAL LEGENDS	**199,00**
GOLF	129,00
INDIANA JHONES	169,00
INTERNATIONAL STAR SOCCER	199,00
JIMMY CONNORS	149,00
JURASSIK PARK 2	**249,00**
KILLER INSTINCT	169,00
KING OF FIGHTER 98	229,00
LE BOSSU DE NOTRE DAME	249,00
LES SCHTROUMPFS	169,00
LUCKY LUCKE	199,00
MARIO ET YOSHI	129,00
MARIO LAND	169,00
MARIO LAND 2	199,00
MARIO PICROSS	169,00
MEGAMAN WORLD	129,00
MORTAL KOMBAT 3	129,00
NBA JAM	99,00
PINOCCHIO	249,00
POP UP	99,00
RETURN OF THE JEDY	199,00
SUPER BATTLE TANK	99,00
TAMAGOSHI	199,00
TARZAN	149,00
TENNIS	129,00
TETRIS	199,00
TETRIS ATTACK	199,00
THE LITTLE MERMAID	169,00
TRACK N FIELD	169,00
TUROK	**199,00**
V RALLY	229,00
WARIO LAND	199,00
WARIO LAND 2	249,00
WAVE RACE	129,00
WWF RAW	149,00
WWF WARZONE	199,00
YOSHIES COOKIES	149,00
ZELDA	149,00

ACCESSOIRES

- ECRAN GB 35,00
- LOUPE AVEC LUMIERE 49,00
- BATTERY PACK (GB POCKET) 99,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD	**1890 F**
JOYSTICK	**399,00**
MANETTE	**249,00**
AERO FIGHTER 2	199,00
AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00
ALFA MISSION 2	199,00
BLAZING STAR	**399,00**
FATAL FURY SPECIAL	199,00
FOOTBALL FRENZY	199,00
GALAXY FIGHT	199,00
KARNOV'S REVENGE	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL	149,00
KING OF FIGHTER 97	299,00
KING OF FIGHTER 98	399,00
LAST BLADE	**399,00**
METAL SLUG 2	**399,00**
POWER SPIKES	149,00
PULSTAR	199,00
RAGNAGARO	199,00
REAL BOUT 2 SPECIAL	**399,00**
SAMOURAI SHODOWN 4	199,00
SAMOURAI SHODOWN RPG	199,00
SUPER SIDE KICK 2	199,00
TWINKLE STAR SPRITES	199,00
VIEW POINT	199,00
WIND JAMMER	199,00

AUTRES

Néo Géo

ART OF FIGHTING	199,00
FATAL FURY II	199,00
KING OF FIGHTER 98	**1690,00**
WORLD HEROES II	199,00

Game Gear **499 F**

Nomad + ADAPTATEUR MULTIJEUX **790 F**

PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnant avec les jeux Megadrive F

Neo CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Jaguar TOUS LES JEUX À 99 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

PLAYSTATION

→ PLAYSTATION + DUAL SHOCK 790 F
→ PLAYSTATION + 2 MANETTES + MEMORY CARD 990 F
→ Volant + Pédalier + Montre 399 F
→ Psychopad 299 F

JEUX USA

FINAL FANTASY VII	199,00
PRIVATE SCHOOL	399,00

JEUX JAP

BRAVE FENCER + DEMO	449,00
BUSHIDO BLADE 2	**349,00**
FRONT MISSION 2	399,00
GRAN TOURISMO	199,00
KING OF FIGHTER 97	349,00
METAL GEAR SOLID	399,00
OVER BLOOD 2	449,00
PARASITE EVE	449,00
RESIDENT EVIL 2	199,00
SOKAIGI	449,00
TAIL CONCERTO	399,00
TEKKEN 3	**299,00**

JEUX EUROPEENS

ACTUA SOCCER CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE	199,00
ACTUA SOCCER 2	199,00
ALERTE ROUGE	299,00
ALUNDRA	**349,00**
AYRTON SENNA KART 2	299,00
AZUR DREAMS	**349,00**
BATMAN ET ROBIN	349,00
BATTLESHIP	299,00
BIO FREAKS	**299,00**
BLAST RADIUS	349,00
BLOODY ROAR	349,00
BOMBERMAN	**299,00**
BREATH OF FIRE 3	**399,00**
BUSHIDO BLADE	349,00
BUST A MOVE 3	249,00
CC : MISSION TESLA	**369,00**
CHILL	199,00
CLOCK TOWER	299,00
COLLIN MC CRAE RALLY	**369,00**
CONSTRUCTOR	**349,00**
COURIER CRISIS	199,00
CRASH BANDICOOT 2	349,00
CRIME KILLER	249,00
DARK OMEN (WARHAMMER 2)	369,00
DEAD BALL ZONE	**369,00**
DEAD OR ALIVE	**349,00**
DEATH TRAP DUNGEON	299,00
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN	349,00
DRAGON BALL FINAL BOUT	299,00
DUNE : TIME TO KILL	**369,00**
FANTASTIC FOUR	299,00
FIFA 98	249,00
FIFA COUPE DU MONDE	**249,00**
FIGHTING FORCE	299,00
FINAL FANTASY 7	369,00
FORMULA ONE 97	299,00
FORMULA ONE 98	369,00
FORSAKEN	249,00
GHOST IN THE SHELL	**349,00**
GRAN TOURISMO	**399,00**
GTA	349,00
GUY ROUX MANAGER	**369,00**
HEART OF THE DARKNESS	**349,00**
INTERNATIONAL RALLY CHAMPION SHIP	**369,00**
INVASION	349,00
ISS PRO 98	**369,00**
J. MADDEN 99	369,00
JEREMY MC GRATH SUPER CROSS	**349,00**
KKND 2	329,00
LAPD 2100AD	369,00
LE 5È ELEMENT	**349,00**
LUCKY LUCKE	**349,00**
MAGIC THE GATHERING	199,00
MARVEL SUPER HEROES	249,00
MEDIEVIL	349,00
MEGAMAN 8	349,00
MEN IN BLACK	**369,00**
MISTER DOMINO	299,00
MONOPOLY	299,00
MORTAL KOMBAT 4	299,00
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	199,00
MOTO RACER 2	**369,00**
NAGANO	249,00
NASCAR 99	349,00
NEED FOR SPEED 3	369,00
NEWMAN HAAS	349,00
NHL 99	369,00
NHL FACE OFF 98	**299,00**
NIGHTMARE CREATURE	299,00
NINJA	**369,00**
ODD WORLD + PAD	199,00
ODT	369,00
PERFECT ASSASSIN	349,00
PITFAL 3D	299,00
POCKET FIGHTER	299,00
POINT BLANK	**299,00**
POWER BOAT RACING	199,00
PREMIER MANAGER 99	**349,00**
RAPID RACER	299,00
RESIDENT EVIL 2	**369,00**
RISK	299,00
RIVEN	**349,00**
ROAD RASH 3D	**369,00**
ROCK N'ROLL RACING 2	169,00
RUSH DOWN	329,00
SCARS	369,00
SENTINEL RETURNS	**299,00**
SMALL SOLDIER	369,00
SNOW RACERS 98	299,00
SPYRO	249,00
STREET FIGHTER COLLECTION	329,00
STREET FIGHTER EX PLUS + MANETTE	199,00
SUPER PANG COLLECTION	**299,00**
TEKKEN 3	**399,00**
TENNIS ARENA	299,00
TIME CRISIS + GUN	549,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD	249,00
TOMBI	349,00
TOMB RAIDER 2 + CARTE MEMOIRE	**369,00**
V2000	329,00
V-BALL	**329,00**
VERSAILLES	349,00
WARGAMES	**369,00**
WORLD LEAGUE SOCCER	**369,00**
WWF WARZONE	329,00
XENOCRACY	**349,00**
X MEN VS STREET FIGHTER	**349,00**

PROMO PSX

JEUX NEUFS JAP

DRAGON BALL Z GT	199,00
FINAL FANTASY 7	149,00
MARVEL S. HEROES	99,00

JEUX NEUFS EUROPEENS

ALIEN TRILOGY	149,00
LITTLE SPORT	99,00
PEAK POINT TENNIS	199,00
BROKEN HELIX	149,00
BURNING ROAD	149,00
BUST A MOVE 2	149,00
CASTLE VANIA	199,00
COLONY WARS	149,00
COMMAND AND CONQUER	169,00
CROC	169,00
CRYPT KILLER	149,00
DESTRUCTION DERBY 2	169,00
DIABLO	199,00
DISCWORLD 2	149,00
DISRUPTOR	169,00
DUKE NUKEN 3D	149,00
EXPLOSIVE RACING	149,00
FADE TO BLACK	169,00
FORMULA ONE	169,00
G POLICE	149,00
GEX 3D	199,00
GRID RUN	149,00
HEXEN	199,00
HERCK'ADVENTURE	149,00
HI OCTANE	99,00
IRON AND BLOOD	99,00
IRON MAN	99,00
INTERNATIONAL SOCCER DX	149,00
ISS PRO	169,00
JONAH LOMU RUGBY	199,00
JUDGE DREDD	149,00
JURASSIC PARK 2	149,00
KILLING ZONE	99,00
LBA	199,00
MAGIC CARPET	129,00
MDK	149,00
MICROMACHINE 3V	169,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY + CARTE MEMOIRE	199,00
NBA IN THE ZONE	149,00
NBA IN THE ZONE 2	169,00
NBA JAM EXTREME	99,00
NBA LIVE 98	149,00
NEED FOR SPEED 2	199,00
NFL QUATERBACK 97	99,00
NHL 98	149,00
NUCLEAR STRIKE	149,00
ODD WORLD	149,00
OLYMPIC SOCCER	169,00
ONE	149,00
OVERBOARD	149,00
PANDEMONIUM 2	149,00
PRO FOOT CONTEST 98	199,00
PROJECT X2	129,00
RASCAL	149,00
RAYMAN	169,00
RETURN FIRE	99,00
REVOLUTION X	99,00
RISE 2 RESURRECTION	99,00
SHOCKWAVE	99,00
SLAM AND JAM 96	99,00
SPICE WORLD	149,00
STAR WINDER	99,00
SUPER FOOTBALL CHAMP	99,00
TEKKEN 2	149,00
TEST DRIVE 4	149,00
THEME HOSPITAL	199,00
TOBAL 1	149,00
TOCA TOURING CAR	169,00
TOMB RAIDER	169,00
TUNEL B1	169,00
V RALLY	169,00
VANDAL HEART	169,00
VIRTUA OPEN TENNIS	99,00
WARCRAFT 2	169,00
WIPE OUT 2097	169,00
X MEN	149,00

SATURN

→ SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + TOMB RAIDER + 100 F DE BON D'ACHAT* 690 F

JEUX EUROPEENS

ATLANTIS	369,00
BURNING RANGERS	369,00
DEEP FEAR	369,00
DIE HARD TRILOGY	199,00
DISCWORLD II	149,00
DUKE NUKEN 3D	249,00
HOUSE OF DEATH + GUN	369,00
JOHN MADDEN 98	199,00
JURASSIC PARK LOST WORLD	199,00
PANZER DRAGON SAGA	369,00
RIVEN	369,00
RESIDENT EVIL	299,00
SEGA TOURING CAR	299,00
SHINNING FORCE 3	369,00
WORLD LEAGUE SOCCER	369,00
WORLD WIDE SOCCER 98	369,00
WORLD WIDE SOCCER 97	169,00

JEUX JAP

FATAL FURY 3	99,00
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL + RAM	449,00
...AR 2	399,00
SAMOURAI 3 + RAM	199,00
TOSHIDEN 2	99,00

- GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 249 F
- PAD ANALOGIQUE 199 F
- ADAPTATEUR 6 JOUEURS 259 F
- ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS 149 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F
- MEMORY CARD 8 MEG 199 F

Jeu neuf SATURN PROMO à 99 F au choix

- ALIEN TRILOGY
- AMOK
- ANDRETTI RACING
- BATMAN FOR EVER
- BATTLE STATION
- BLACK DOWN
- BLACK FIRE
- **BLAZING DRAGON**
- BUST A MOVE 2
- CROC
- CRUSADER NO REMORSE
- **DARK STALKER**
- DEFCON 5
- DOOM
- DRAGON HEART
- EARTHWORM JIM 2
- FIFA 96
- FIFA 98
- FIGHTING MEGAMIX
- FIGHTING VIPERS
- FORMULA KART
- FRANCK THOMAS BIG HURT
- FRANKENSTEIN
- GEN WAR
- GRID RUN
- HEXEN
- HI OCTANE
- IRON MAN
- J. MADDEN
- JACK IS BACK
- LA HORDE
- MAGIC CARPET
- MARVEL SUPER HEROES
- MORTAL KOMBAT TRILOGY
- NASCAR 98
- NBA JAM EXTREME
- NBA JAM TE
- **NBA LIVE 97**
- NBA LIVE 98
- NEED FOR SPEED
- NIGHT WARRIOR
- NHL 97
- NHL POWERPLAY
- **PGA TOUR GOLF ST**
- QUAKE
- REVOLUTION X
- SCORCHER
- SHELL SHOCK
- SHOCK WAVE
- SKELETON WARRIOR
- SLAM AND JAM
- **SOVIET STRIKE**
- SPACE HULK 2
- STREET FIGHTER ALFA
- SUPER PUZZLE FIGHTER 2
- TEMPESTS 2000
- TILT
- TOSHIDEN URA
- TRASH IT
- TUNEL B1
- VIRTUA FIGHTER
- WESTLEMANIA

NINTENDO 64

NINTENDO 64 EUR + 100 F de bon d'achat* 790 F

1080 SNOW BOARDING	399,00
AERO GAUGE	349,00
ALL STAR BASEBALL 99	399,00
BANJO KAZOOIE	**369,00**
BIOFREAKS	**469,00**
BLAST CORPS	299,00
BOMBERMAN	399,00
BOMBERMAN HEROE	399,00
BUST A MOVE 2	**369,00**
CHOPPER ATTACK	449,00
COBE-BRUYANT-IN-NBA	**399,00**
COUNTRY CLUB GOLF	449,00
CRUS'N WORLD	399,00
DIDDY KONG RACING	369,00
DUKE NUKEM 64	299,00
EXTREME G	199,00
F1 POLE POSITION	299,00
F1 WORLD GP	**369,00**
FIFA COUPE DU MONDE	**399,00**
FORSAKEN	499,00
GASP	**499,00**
GEX 2	469,00
GOEMON MYSTICAL NINJA	499,00
GOLDEN EYE 007	399,00
GT 64	**469,00**
HEXEN	199,00
HOLY MAGIC	449,00
IGGYS REKING BALLS	399,00
ISS 98	**399,00**
ISS 64	349,00
J MADDEN 99	449,00
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS	399,00
MICROMACHINE TURBO	449,00
MISSION IMPOSSIBLE	**399,00**
MORTAL KOMBAT 4	**449,00**
NAGANO	399,00
NASCAR 99	449,00
NBA PRO 98	399,00
NFL QBC 99	**399,00**
QUAKE	199,00
SPACE CIRCUS	449,00
SUPER MARIO 64	369,00
SUPER MARIO KART 64	369,00
TETRISPHERE	399,00
TUROK	199,00
WAVE RACE 64	399,00
WCW VS NWO	469,00
WETRIX	399,00
WWF WARZONE	**399,00**
YOSHIES STORY	399,00

FORCE PACK VIBREUR	129 F	MEMORY CARD 4X	149 F
VOLANT + PEDALIER	399 F	ACTION REPLAY	399 F
RALLONGE MANETTE	69 F	SHOCK WAVE	299 F
MANETTE	199 F	GAME BOOSTER	399 F
MEMORY CARD	99 F		

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. 01 48 05 42 88
Tél. 01 48 05 50 67 - M° Voltaire
Lundi : 13h-19h
Mardi au Samedi :10h-19h

36, rue de Rivoli
75004 PARIS
Tél. 01 40 27 88 44
M° Hotel de Ville ou St Paul
Lundi au Samedi :10h-19h

PROVINCE

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél. 03 20 55 67 43
Lundi au Samedi :10h-19h
44, rue de Béthune
Tél. 03 20 57 84 82
Lundi : 13h-19h
Mardi au Jeudi :10h30-19h30
Vendredi au Samedi :10h30-20h

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél. 03 27 97 07 71
Lundi au Samedi :9h30-12h/14h-19h

VANNES
31, rue Thiers
Tél. 02 97 42 68 91
Lundi au Vendredi :9h-19h
Samedi : 9h-18h30

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 VPC - RUE DE VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux 25 F consoles & accessoires 60F) Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE DOM-TOM cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom .... Prénom ....
N° client ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....
Age .... Téléphone .... Signature
(signature des parents pour les mineurs)

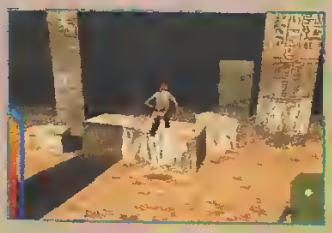
Je joue sur ☐ SUPER NINTENDO ☐ MEGADRIVE ☐ 3 DO ☐ PLAYSTATION ☐ SATURN ☐ NINTENDO 64

Mode de paiement ☐ Chèque postaux ☐ Chèque bancaire ☐ Contre Remboursement + 35 Frs ☐ Mandat Cash
☐ Carte Bancaire N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité ..../.... Signature
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (2,23 F/min)

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution. Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles

LE CINQUIÈME ÉLÉMENT



FÉLINE...
Pour Leloo, le saut est très difficile à négocier (!), car il est souvent impossible d'apprécier la distance avant de se lancer.

Encore une adaptation de film, et pas des moindres ! Le Cinquième Élément arrive sur console sous la forme d'un jeu d'aventure attrayant, mais loin d'être parfait. Portrait d'une jouabilité au banc des accusés.

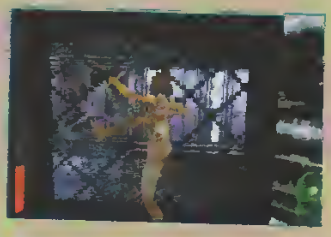
Si avec ses quinze niveaux, entre action et aventure, Le Cinquième Élément prend les airs d'un Tomb Raider, il n'en a pas pour autant les attitudes. Les déplacements au paddle sont lourds, peu précis, et il faut une « plombe » pour virer d'un quart de tour. La jouabilité en prend donc un sacré coup, surtout quand il faut localiser avec rapidité les tirs embusqués des ennemis ou sauter d'une plate-forme à l'autre, avant la fin d'un compte à rebours. Outre ces gros défauts, le jeu apporte son lot de bonnes idées. D'abord avec la possibilité d'incarner deux personnages radicalement différents selon les niveaux. Avec Korben (Bruce Willis) et Leloo (Milla Jovovich), vous devenez alternativement un pro des armes et un expert en arts martiaux. Avec ses prises de kick boxing, Leloo est d'ailleurs la plus amusante à jouer. Même si la maniabilité n'est pas parfaite, les enchaînements de coups sont faciles à sortir et efficaces. Ensuite, en dehors des combats, l'interactivité avec le décor réserve également de bonnes surprises. On n'échappe pas aux classiques conteneurs explosifs, vitres

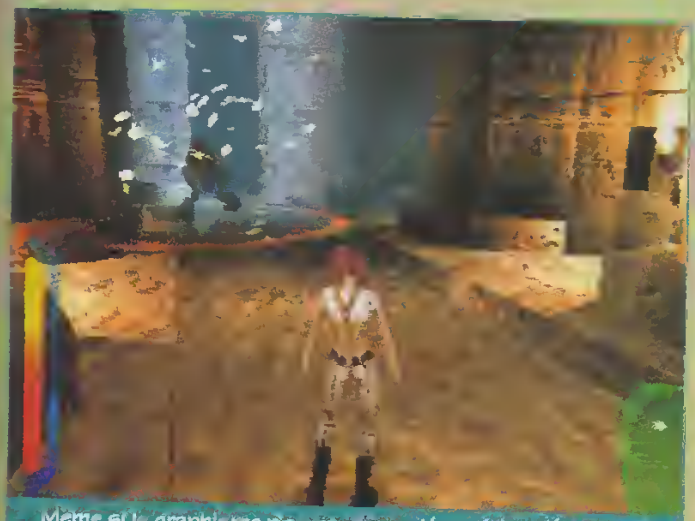
Leloo au milieu des rails, ça c'est pas bon...

LE CINQUIÈME ÉLÉMENT

DANS LE DÉCOR !

Actionner un chariot explosif ou fracasser des grilles douteuses est le meilleur moyen d'accéder à des passages secrets pour trouver une vie ou des munitions.





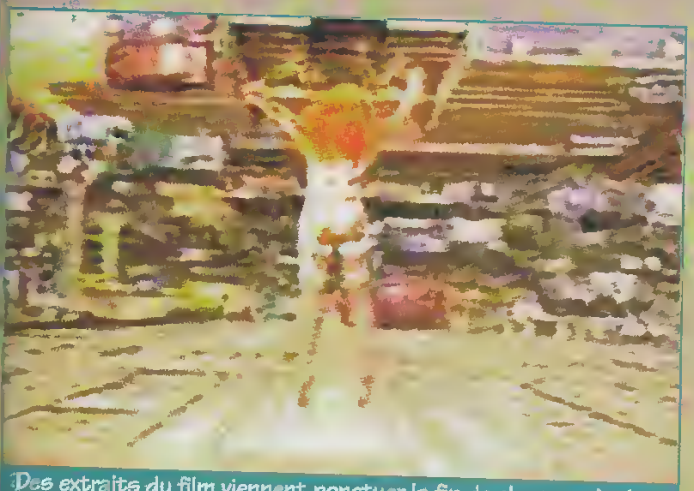
Même si le graphisme n'a rien d'exceptionnel, les décors ont su tirer partie de l'originalité du film.

brisées et passages secrets, mais certaines scènes, comme la traversée des toits de New York avec un tramway aérien aux fesses, sont un vrai régal. À noter d'ailleurs que cinq niveaux du jeu sont inédits par rapport au film, alors que Besson les avait écrits dans le scénario original. Ces quelques éléments contribuent à nous distraire, voire à sauver le jeu, même quand, énervés après avoir perdu une des précieuses vies au cours d'un saut à l'aveuglette, vous êtes sur le point d'abandonner.

Clara Loft

AVEC OU SANS ARMES

Pas de problèmes lors des combats vu l'attirail de Leloo et Korben — lance-flammes, grenades, laser réfrigérant —, et leur maîtrise des arts martiaux en tout genre...



Des extraits du film viennent ponctuer la fin de chaque mission. Un régal pour les fans de Besson et Serra.

développeur: KALISTO/GAUMONT
éditeur: SONY
textes: FRANÇAIS
genre: ACTION/AVENTURE
joueur(s): 1
sauvegarde: MEMORY CARD
continue: NON
difficulté: PARAMÉTRABLE
durée de vie: MOYENNE
prix: D

PLAYER FUN 82%

en résumé

Un Tomb Raider-like avec de bonnes idées et une ambiance ficelée, mais doté d'une jouabilité qui reste en queue du box-office.

75%

GRAPHISME 85%
Les décors sont originaux, mais le graphisme n'est pas suffisamment « léché ».

ANIMATION 80%
Les enchaînements de la souple Leloo sont jolis à voir.

SON 79%
L'ambiance sonore est correcte, mais sans plus, contrairement au film.

JOUABILITÉ 50%
Mauvaise... C'est le cruel défaut du jeu.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

PlayStation

ASSAULT

Assault est un jeu de tir, un vrai, un bien bourrin ! Un genre que l'on avait un peu perdu de vue depuis l'arrivée de la PlayStation. Ça fait du bien d'avancer sans réfléchir !

Le principe d'Assault est d'une simplicité désarmante. Le joueur y incarne un guerrier surentraîné qui atterrit sur une planète étrange, pour la « nettoyer » de tous les aliens qui s'y trouvent. Ici, pas de réflexion, on avance, on saute, on blaste les extraterrestres, et on continue comme ça jusqu'à ce que mort s'ensuive. Quel intérêt ? Aucun, si ce n'est celui de progresser toujours plus loin, de découvrir de nouveaux aliens, des décors inédits et de nouvelles armes.

Afin de varier les plaisirs, les concepteurs ont eu la brillante idée de puiser dans les modes de visualisation des grands classiques comme Contra ou encore Commando (lire l'encadré Pour références). Ainsi, faudra-t-il parfois alterner entre bourrinage intensif en « scrolling » vertical et sauts délicats. Je rassure les bourrins en herbe, la partie plate-forme est vraiment très très faible.

Pour références

Assault puise dans bon nombre de grands classiques d'arcade. On retrouve du Contra (1), une pincée d'Alien Syndrome (2) et un soupçon de Commando (3). Ci-dessous retrouvez les photos tirées de ces versions arcade. Assault réussit l'exploit de marier les différents angles de vue de ces trois classiques, sans jamais gêner la maniabilité des personnages. Bien vu !

1

2

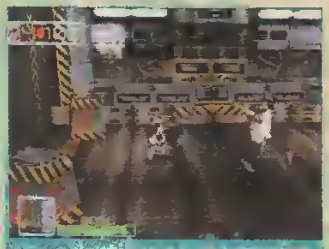
3

Avec le bouclier, vous pourrez encore plus bourriner qu'avant. Ouuuah, c'est trop !

Détruisez les œufs d'aliens au canon à plasma sans laisser de traces.

À DEUX, C'EST ENCORE MIEUX !

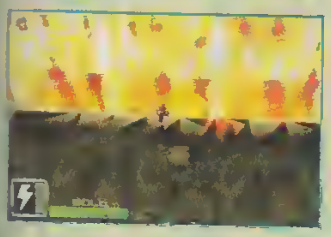
On ne saurait concevoir ce type de jeu sans un mode Deux joueurs. Les parties en duo auront l'avantage de vous faire progresser plus vite... et l'inconvénient d'avoir à partager les munitions. Le gros atout d'Assault réside dans sa maniabilité quasi parfaite. On peut bloquer le tir dans une direction et avancer en même temps, tirer en l'air, vers le bas ; le tout avec

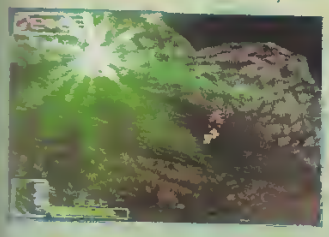


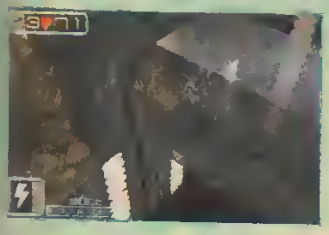
Les scientifiques se transforment en mutants. Ça leur apprendra à faire des expériences, tiens !

Les pieds dans l'eau mais l'arme bien au sec. C'est le principal !

ASSAULT



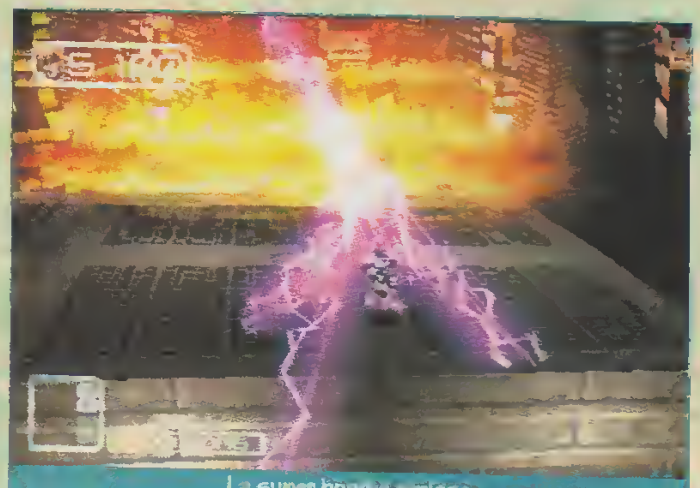




BOSS, EXPLOSIONS ET FUSILLADES

Assault ne s'arrête quasiment jamais. Les niveaux s'enchaînent sans que l'on s'en rende vraiment compte. L'ensemble est tenu par une histoire absolument ridicule, mais parfaitement adaptée à l'action démesurée qui s'y produit.

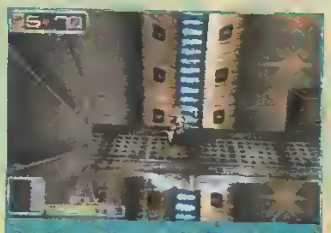
Un passage suspendu dans le vide, une référence à Contra.



La super bombe explose tout sur son passage. Bruyant mais efficace !

une extrême facilité. Autre point important, l'attirail est bien dosé, et il sera impossible d'utiliser les armes les plus puissantes en permanence. Il faudra donc apprendre à gérer.
Sachez tout de même que ce jeu ne plaira pas à tout le monde. On peut le trouver moyen graphiquement et hyperbourrin (ce qui est vrai), mais c'est un genre à découvrir. Indispensable pour s'éclater une heure ou deux en compagnie d'un ami. Un vrai jeu d'arcade... éphémère.

Leflou,
décérébré.



Un passage qui ressemble de loin à un certain Castlevania... version « hard core » !

développeur	TELSTAR
éditeur	SONY
textes	FRANÇAIS
genre	BOURRIN
joueur(s)	1 A 2 SIMULT.
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	D

83%

PLAYER FUN 80%

en résumé

Un pur jeu d'arcade comme on en voit de moins en moins. Un petit bonheur d'action, sans aucune réflexion et jouable à deux.

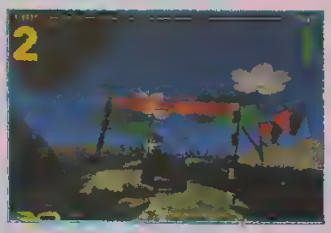
GRAPHISME — 85%
Les explosions sont belles. Décors et ennemis beaucoup plus « classiques ».

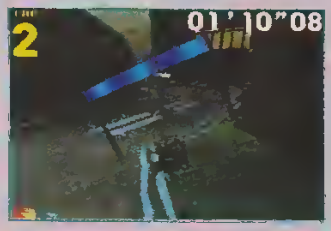
ANIMATION — 85%
De très légers ralentissements à deux joueurs.

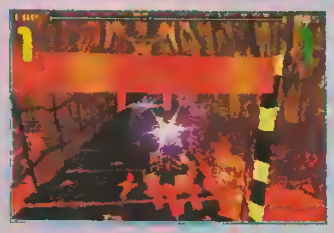
SON — 65%
Le MI-NI-MUM. Baouuumm, Craassh, Tarrattatta ! Ça marche !

JOUABILITÉ — 90%
Quel que soit l'angle de vue, on dirige convenablement les personnages. Bien pensé !

BUGGY





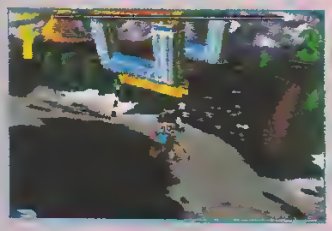


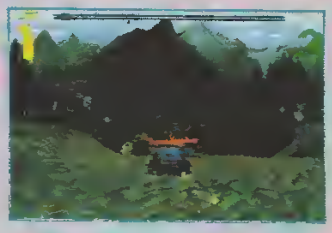
Qui n'a jamais rêvé, dans son enfance, de posséder une voiture tout-terrain télécommandée ? C'est un rêve en partie exaucé avec ce Buggy, un jeu pour les fans de Mario Kart et Diddy Kong Racing en quête de nouvelles sensations.

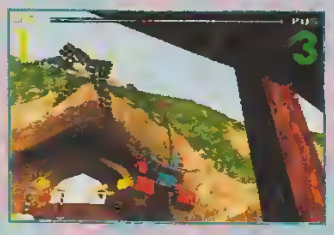
Pour une fois, conduire une voiture avec un paddle prend tout son sens. Avec Buggy, le sentiment d'avoir une télécommande dans les mains est même assez bien rendu. Rien d'étonnant donc à partir en dérapage si l'appui sur la croix de direction est mal dosé. Ou bien d'être obligé de faire marche arrière dans les espaces confinés, parce que l'engin braque mal. Tout est donc prévu pour accentuer le sentiment de réalisme, y compris dans le choix des voitures aux caractéristiques différentes (vitesse, accélération, tenue de route et poids).

LES PORTES

Passer les portes est indispensable pour obtenir les meilleurs pouvoirs : fantôme, gel des adversaires, immunité...







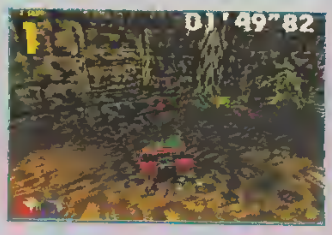
Au fil du jeu, vous aurez l'occasion de compléter votre collection de buggies (15 en tout), aux caractéristiques différentes.

Mais cette simu. a des limites. Peut-être est-ce dû à l'absence du bruit vrombissant du moteur, ou du manque de pêche dans les accélérations... En fait, les impressions sont plus proches des petits buggies électriques : un rythme cafouilleux, rapide et moins nerveux. Et puis, finalement, une fois lancé sur les circuits, la magie s'évapore, et on a l'impression de se retrouver dans une « bête » simulation de caisses : on est là uniquement pour pourrir les autres !
Les courses sont faciles mais la récupération des pouvoirs demande

BUGGY

REPÉRER LE TERRAIN

Le mode Exploration permet de parcourir les circuits pour y trouver des raccourcis ou des passages secrets. Certains sont évidents (énnnooorme bouton !), d'autres plus prise de tête.



Et hop ! Un petit dérapage contrôlé dans les virages et vous larguez vos adversaires.

un minimum de concentration, car il faut enchaîner des portes (de 2 à 4) de couleurs différentes, dans un ordre précis. C'est un système à double tranchant : s'il pimente la course de façon amusante, il ne laisse aucune chance à ceux qui ne connaissent pas les circuits sur le bout des ongles.

Avec ses graphismes enfantins et sa jouabilité décalée, Buggy est un bon petit jeu, qui a au moins le mérite de vous replonger quelques années en arrière...

Clara Loft

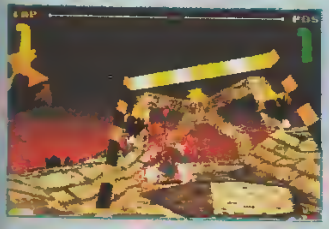
développeur	GREMLIN
éditeur	GREMLIN
textes	FRANÇAIS
genre	VOITURES TÉLÉCOMMANDÉES
joueur(s)	1 À 2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON
difficulté	FACILE
durée de vie	MOYENNE
prix	D

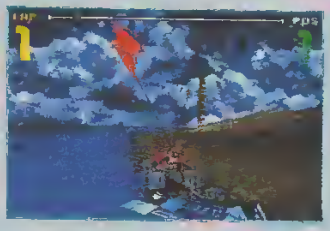
PLAYER FUN 79%

80%

en résumé

Avec un mode Multijoueur limité (2 maxi), Buggy n'est pas très fun, mais il reste un petit jeu sympa et novateur pour les plus jeunes.





LES CIRCUITS 3D

En remportant des médailles d'or, vous aurez accès progressivement aux quinze circuits du jeu, composés de décors 3D variés mais pas exceptionnels.

Le pouvoir ait « hélicoptère » vous donnera accès à des portes aériennes multicolores, mais il ne dure que peu de temps...

GRAPHISME — 79%

Le graphisme n'est pas terrible, mais avec leur antenne, les buggies ont un look marrant.

ANIMATION — 83%

Ça roule et ça saute dans tous les sens... Mal de cœur garanti.

SON — 80%

Le moteur est trop silencieux pour nous imprégner d'une vraie ambiance buggy.

JOUABILITÉ — 82%

Prise en main facile, mais on perd souvent le contrôle sur les bosses ou lors des collisions.

BUCK BUMBLE

Nintendo 64

Il était une fois les aventures d'une gentille abeille armée jusqu'aux dents, qui voulait faire la peau aux méchantes guêpes ! Attention, Buck Bumble n'est pas aussi bucolique qu'il n'y paraît...

Que se passerait-il si les abeilles faisait la guerre aux guêpes ? Voilà une question un rien anthropomorphique que se sont posés les développeurs d'Argonaut. Buck Bumble en est la réponse : un shoot'em up en 3D, complètement militaire dans l'esprit. À chaque niveau correspond une mission aux objectifs précis. Et ce sont, au total, 19 missions qui vous sont réservées pour faire échouer le complot militaire des guêpes et autres insectes ennemis. Original !

Malheureusement, il a manqué peu de chose à ce jeu pour devenir un bon titre. La grosse lacune réside dans la difficulté extrême à viser correctement ; une visée assistée aurait été une excellente option. Ainsi, pour exploser les ennemis, il faut stabiliser l'abeille, viser, puis tirer. Tout cela sans oublier que ces derniers bougent et vous agressent. L'enfer. Enfin, les missions manquent de variété, tout comme les ennemis ou encore les décors. Buck Bumble n'est pas désagréable, mais il rate sa cible ; tout ça à cause d'un problème de maniabilité. C'est logique me direz-vous...

Leflou

BUCK BUMBLE

développeur	ARGONAUT SOFTWARE
éditeur	UBI SOFT
textes	ANGLAIS
genre	SHOOT
joueur(s)	1 A 2 SIMULT.
sauvegarde	CARTOUCHE MÉMOIRE
continue	NON
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 80%

78%

En résumé

Le concept est bon, la réalisation correcte, mais Buck Bumble souffre d'une jouabilité peu précise et de graphismes pauvres.

GRAPHISME 80%
Un effet de brouillard tenace et des décors toujours dans le même ton.

ANIMATION 90%
L'animation est souple et on ne voit pas de clipping (merci le brouillard !)

SON 45%
Quelques bruitages sympa, mais une musique qui boucle en vingt secondes !

JOUABILITÉ 70%
On est gêné pour la visée et, quelquefois, il est délicat de tourner sans se prendre de mur.

CD 2 titres inédits + le mag officiel

CD EXCLU
2 TITRES
REMIXÉS

YAKALELO

Le mag officiel

39F

2 posters géants

NOMADS : LES COULISSES DU SUCCÈS

LES SECRETS DU STYLE YAKALELO

LE LOOK

LE MAQUILLAGE

LA DANSE

version inédite

YAKALELO

NOMAds

MCM

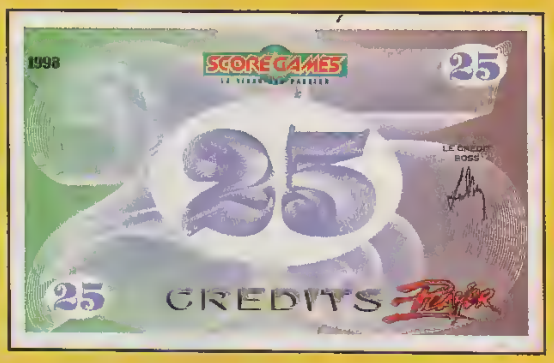
NOUVEAU

CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX.

1998
SCORE GAMES
10
10
10
CREDITS

1998
SCORE GAMES
10
10
10
CREDITS

1998
SCORE GAMES
10
10
10
CREDITS


1998
SCORE GAMES
25
25
25
CREDITS

1998
SCORE GAMES
50
50
50
CREDITS

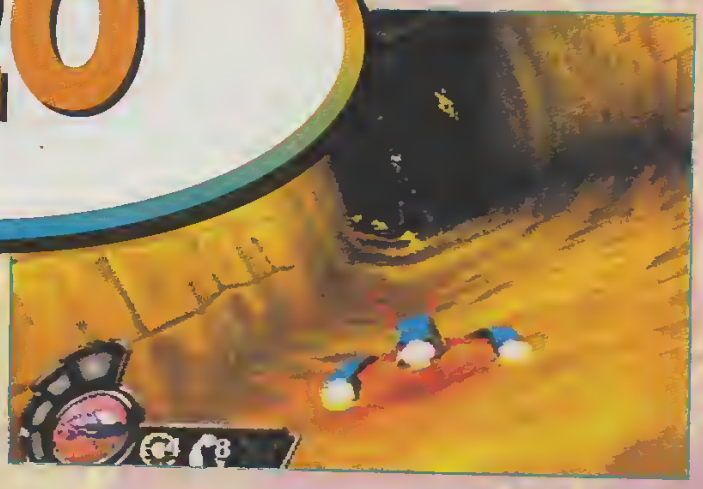
1998
SCORE GAMES
25
25
25
CREDITS

1998
SCORE GAMES
10
10
10
CREDITS

1998
SCORE GAMES
10
10
10
CREDITS

1998
SCORE GAMES
10
10
10
CREDITS

N20



Chez Gremlin, on aime bien rire. C'est pour ça que leur nouveau shoot 3D s'appelle N2O, plus connu sous le nom de gaz hilarant. Pourtant, dans le jeu, on ne rigole pas tant que ça !

Les ennemis jurés de la race humaine sont revenus. Ils ont créé un tunnel circulaire, le Tore, dans lequel la présence d'un gaz, le N2O, favorise la croissance d'une multitude d'insectoïdes. Seule solution : y aller et tout détruire ! Vous avez le choix entre quatre vaisseaux à la puissance de tir restreinte, mais qui évolueront en gianant de nombreuses armes spéciales sur leur route. Pour vous déplacer, c'est comme dans les bons vieux Gyrus et Tempest : vous tournez autour du tunnel. En fait, ce qui frappe le plus dans N2O, c'est son extrême rapidité et fluidité. Et puis il est plus subtil qu'il n'y paraît. Par exemple, si vous laissez en vie les scarabées, ils changent de couleur et rapportent plus de points (parfait pour les high-scores). Seul hic, le jeu à deux est décevant ! Injouable en mode un écran, il ralentit en écran splitté (même s'il reste fluide et intéressant). Dommage...

Mangez-moi, mangez-moi... Si vous récoltez 5 champignons, vous obtenez l'accès à un bonus stage hallucinant !

Wonder

A chaque fois que vous récupérez 50 pièces, vous obtenez un Fire-Wall, arme puissante qui balaie l'intégralité du tunnel.

développeur	GREMLIN
éditeur	INFOGRAMES
textes	FRANÇAIS
genre	SHOOT 3D
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	HARD
durée de vie	MOYENNE
prix	D

82 %

PLAYER FUN 86 %

en résumé

Plus subtil qu'il n'en a l'air, N2O plaira aux joueurs acharnés, fans de high-scores et habitués de la rubrique « Champions ».

GRAPHISME 92 %
Un des points forts du jeu ; les effets de lumière en mettent plein la vue.

ANIMATION 82 %
Plus qu'excellente en solo (95 %), elle est nettement moins fluide à deux.

SON 85 %
Difficile pour moi de juger, qui attrape des boutons avec la techno...

JOUABILITÉ 88 %
Excellente, malgré une grande difficulté ; on progresse néanmoins à chaque partie.

ViteVu

GAME BOY

KOF Heat of Battle

prix 86%

éditeur: LAGUNA
textes: ANGLAIS
genre: COMBAT RIKIKI
nombre de joueurs: 1 A 2 EN LINK
sauvegarde: NON
continue: INFINI

Après la superbe démo d'intro (respect, c'est une Game Boy !), on est tout d'abord déçu, car certains persos ont été évincés, et ce sont comme d'habitude les seconds couteaux : Benimaru, Ralf, Joe, Clark, Kensu... Les puristes savent pourtant qu'ils font partie des persos les plus agréables à jouer. Passé la déception, on retrouve quinze fighters, plus sans doute trois cachés, ce qui est honorable pour la « grand-mère » des portables. Le jeu est rapide, agréable, et permet des combos délirantes. Mention spéciale à la gestion des sauts aussi fiable qu'en arcade ! Reyda

PLAYSTATION

Mortal Kombat IV

prix 72%

éditeur: ACCLAIM
textes: ANGLAIS
genre: BASTON GORE
nombre de joueurs: 1 A 2
sauvegarde: NON
continue: OUI

La série des Mortal kombat, loin de rectifier les erreurs du passé, semble accentuer son « injouabilité ». Certes, on est passé à la 3D, mais ce n'est que pour faire joli. Les personnages sont toujours aussi raides, bougent très mal ; on pourrait croire que seule leur pose de victoire a bénéficié de la Motion Capture ! On retrouve des anciens personnages parmi les nouveaux, on peut se battre avec des grosses armes ou ramasser les crânes qui traînent dans le décor, et faire des tas d'autres trucs dont on se contrefiche ! Mortal Kombat 4 on s'en fout, on joue à Tekken 3. Reyda

PLAYSTATION

Madden NFL 99

prix 82%

éditeur: ELECTRONIC ARTS
textes: ANGLAIS
genre: FOOT US
nombre de joueurs: 1 A 4
sauvegarde: MEMORY CARD
continue: NON

En ce début d'automne, Electronic Arts revient à la charge avec ses mises à jour de simulations sportives. Et comme chaque année, je vous répéterai que ce jeu de foot US a subi une mise à jour basée sur la saison en cours, qu'il ravira les fans de ce sport, peu populaire dans nos contrées, et lassera vite le néophyte, hermétique aux stratégies particulières et néanmoins poussées de cette sorte de « rugby à la sauce ricaine ». Enfin, j'ajouterai que Madden comprend désormais un mode Transfert, et de nouveaux modes de jeu, mais bon, ça reste du foot US... Chon

PLAYSTATION

Pet in TV

prix 30%

éditeur: SONY
textes: FRANÇAIS
genre: PRISE DE TETE
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: MEMORY CARD
continue: NON

Pet in TV est une sorte de Tamagotchi nouvelle génération. Enfin d'après ce qu'on a pu en voir et comprendre, c'est-à-dire pas grand-chose ! En gros, vous devez élever un Pet (animal domestique en anglais) complètement débile : lui donner à manger, le rendre heureux, le caresser, et à la limite le torcher ! Mais dès qu'il circule librement dans son monde, ses mouvements deviennent incontrôlables et ses actions incompréhensibles. Faut-il un manuel de 500 pages pour « apprécier » et surtout comprendre l'intérêt d'un jeu aussi basique ? On n'a pas attendu la réponse... Clara Loft

LE 21 OCTOBRE MULTIPLIEZ VOS PEURS PAR X

EXCLUSIF !
pour gagner des cadeaux
The X-FILES
Le Film
(casquettes, tee-shirts
D-Rom, porte-clefs, BD)
3615
PLAYER ONE

THE X FILES
LE FILM

COMBATTRE LE FUTUR

www.combattrelefutur.com

EXCLUSIVEMENT AU CINEMA

Amis tricheurs, bonjour ! Avant les vacances, je vous demandais d'envoyer vos plans et astuces à « Wonder, Plan des lecteurs ». Dans l'ensemble, vous avez bien compris l'idée ; toutefois j'ai reçu en plein mois de juillet, une lettre adressée à « A la Rescousse, Nintendo Player » — magazine qui n'existe malheureusement plus depuis bientôt deux ans ! Certes, cela a fait plaisir à notre ami Goombas, mais quand même... Allez, place aux trucs.

Wonder, qui n'aime pas tricher

Codes Action Replay

Nécessite l'adaptateur du même nom.

Gran Turismo (PlayStation)

Voici quelques codes pour bien gruger au hit de Sony. Je vous rassure tout de suite, ils n'étaient pas disponibles pour le numéro d'été. Donc pas de regrets pour le concours.

- Voitures ennemies très lentes + temps minimum :
D01B3A7E 001B
80093BC8 0000
- Faire une course en moins d'un tour :
D00B6700 0000
800B6700 0002
- Deux milliards de crédits :
D009B876 0000
8009B876 7FFF
- Tous les permis (vous serez obligé d'entrer ces codes en deux fois) :
D009E3C4 0000
8009E3C4 0303
D009E3C6 0000
8009E3C6 0303
D009E3C8 0000
8009E3C8 0303
D009E3CA 0000
8009E3CA 0303
D009E3CC 0000

LE CODE DU MOIS

Treasures Of The Deep

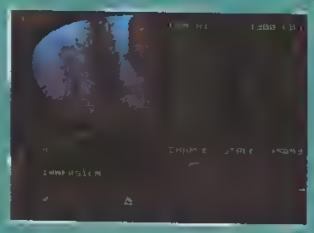
Select stage, armes infinies invulnérabilité...

Wonder

Pas besoin de plonger en eau profonde pour effectuer ces codes, votre salon suffira. Ils se font tous pendant le jeu, en mettant celui-ci sur Pause. Un petit bruit signalera la réussite du code

- Arrêter le courant : **Bas, ✕ Gauche, ■, Haut, Haut, ▲, ▲, Droite, Droite, ●, ●, R1, L1, L2, R2, ✕.**
- « Harpon monnaie » : **Bas, ✕, Gauche, ■, Haut, Haut, ▲, ▲, Droite, Droite, ●, ●, ✕, Haut, ■, Bas.** Vous lancerez des pièces d'or à la place de harpons.
- Tout l'équipement : **Bas, ✕, Gauche, n, Haut, Haut, ▲, ▲, Droite, Droite, ●, ●, L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2.**
- Carte complète : **Bas, ✕, Gauche, n, Haut, Haut, ▲, ▲, Droite, Droite, ●, ●, ■, ✕, ●, ✕, ■.** Ce code devra être reprogrammé pour chaque niveau.
- Turbo Mode : **Bas, ✕, Gauche, ■, Haut, Haut, ▲, ▲, Droite, Droite, ●, ●, R1, R2, R1, R2, R1, R2.** Ce code accélère le jeu
- Tous les niveaux complétés : **Bas, ✕, Gauche, ■, Haut, Haut, ▲, ▲, Droite, Droite, ●, ●, ■, ✕, ✕, ✕, ■, ▲, ▲, ▲, ■, ✕, ✕, ■.**
- Passer le niveau : **Bas, ✕, Gauche, ■, Haut, Haut, ▲, ▲, Droite, Droite, ●, ●, ▲, ▲, ▲, Bas, Bas, Bas.**

- Vue du dessus : **Bas, ✕, Gauche, ■, Haut, Haut, ▲, ▲, Droite, Droite, ●, ●, ▲, ■, ✕, ■.** Ensuite vous pouvez zoomer et « dézoomer » avec **Select + L1** ou **Select + R1**
- Air infini : **Bas, ✕, Gauche, ■, Haut, Haut, ▲, ▲, Droite, Droite, ●, ●, ▲, ●, ✕, ■, Haut, Droite, Bas, Gauche.** À refaire à chaque niveau
- Énergie infinie : **Bas, ✕, Gauche, ■, Haut, Haut, ▲, ▲, Droite, Droite, ●, ●, ▲, ▲, ■, ■.** À refaire à chaque niveau.
- Air et energie à fond : **Bas, ✕, Gauche, ■, Haut, Haut, ▲, ▲, Droite, Droite, ●, ●, Haut, Bas, Gauche, Droite, ✕, ✕.** À refaire à chaque niveau.
- Toutes les armes : **Bas, ✕, Gauche, ■, Haut, Haut, ▲, ▲, Droite, Droite, ●, ●, R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2.**



- Ouvrir toutes les portes : **Bas, ✕, Gauche, ■, Haut, Haut, ▲, ▲, Droite, Droite, ●, ●, ✕, ●, ▲, ■.** À refaire pour chaque niveau concerné.
- Nager à travers les obstacles : **Bas, ✕, Gauche, ■, Haut, Haut, ▲, ▲, Droite, Droite, ●, ●, ■, ■, ●, ●.** Attention, vous ne pourrez plus tuer d'ennemis ou collecter d'objets avec ce code
- Sélection du niveau : **Bas, ✕, Gauche, ■, Haut, Haut, ■, ▲, Droite, Droite, ●, ●, Bas, Droite, Haut, Gauche, ▲, ✕.**

Croc : Legend of Groboss

Accès aux passwords

Eric Bazou

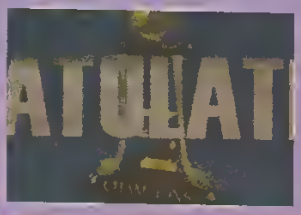
A l'écran « Push Start », maintenez **X**, **Y** et **Z** enfoncés jusqu'à ce que les mots « Enter Password » s'affichent. Ensuite, entrez les mots de passe qui se trouvent dans la colonne de droite.

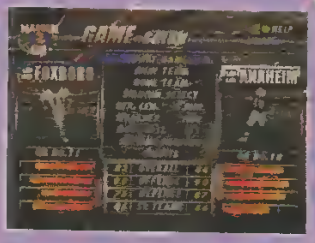
Madden 64

Séquence de fin, sélection aléatoire

O.J. Simpson

Allez, deux petits codes sympa pour la version N64 de la





série culte des fans de foot US (il y en a plus qu'on ne le croit...) Tout d'abord, maintenez **L**, **R** et **Z** à l'affichage du logo « EA Sports », au démarrage de la machine. Vous pourrez admirer la séquence de fin. Ensuite, pour sélectionner aléatoirement votre équipe en mode Exhibition, appuyez en même temps sur **C-Haut** et **C-Droit**.

WCW Nitro

Tous les persos, rings, grosses têtes...

Hulk Hogan

Vous voulez avoir les 64 personnages du meilleur jeu de catch de tous les temps. Eh bien, appuyez à l'écran de sélection des personnages sur : **R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2** et **Select**.

Pour combattre sur tous les rings, allez à l'écran d'options et appuyez sur **L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2** et **Select**. Dans le ring de la discothèque (Disco), vous pouvez faire danser les catcheurs en appuyant sur **L2**. Cela peut même vous faire gagner un match en exécutant la manœuvre juste avant la fin d'un round

Pour obtenir les personnages avec des grosses têtes, appuyez, à l'écran d'options, sur **R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2** et **Select**. Et si vous voulez avoir vos persos avec une grosse tête, des gros pieds et des grosses mains, faites à l'écran d'options, **R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R1** et **Select**.

Nightmare Creatures

Vision brouillée

Alucard Von Sarovitch

Tout d'abord, faites le code du Select Stage (voir *PO* 86) puis **L1, L2, L2, L1 L2 L2, L1** et **Select**.

Placez « Play Blur » sur « On » et commencez à jouer.

Sonic R

Zoom

Wonder

Dans n'importe quel menu, appuyez sur **L** ou **R** pour zoomer ou réduire l'image au-dessus des icônes des menus. Et un truc vachement utile, un !

Codes Action Replay

```
8009E3CC 0303
D009E3CE 0000
8009E3CE 0303
D009E3D0 0000
8009E3D0 0303
D009E3D2 0000
8009E3D2 0303
D009E3D4 0000
8009E3D4 0303
D009E3D6 0000
8009E3D6 0303
D009E3D8 0000
8009E3D8 0303
D009E3DA 0000
8009E3DA 0303
```

Mots de passe

Croc : Legend Of Groboss (Saturn)

Cette manip' est à entrer à l'écran des mots de passe (voir l'astuce en haut à gauche de cette page). Sachez que H = Haut ; B = Bas ; G = Gauche ; D = Droite

- Monde 5 boss 2 (avec tous les secrets) : G, G, G, G, B, D, D, G, G, B, D, B, G, H, D.

Nightmare Creatures (PlayStation)

• Pour Ignatius

- Niveau 2 : ▲, ●, ▲, Gauche, ▲, ●, X, ●
- Niveau 3 : ▲, X, ●, ▲, ▲, Bas, n, Haut
- Niveau 4 : ▲, ●, ▲, Gauche, ▲, Bas, Haut, ●
- Niveau 5 : ▲, Haut, ▲, Haut, ▲, Bas, Bas, X
- Niveau 6 : ▲, Bas, ▲, X, ▲, Bas, Gauche, ●
- Niveau 7 : ▲, Gauche, ▲, X, ▲, Gauche, ▲, ●

Mots de passe

- Niveau 8 : ▲, Droite, ▲, ×, ▲, ▲, ●, ●
- Niveau 9 : ●, ▲, ▲, ×, ●, ●, ■, ×
- Niveau 10 : ●, ●, ▲, Droite, ▲, Haut, Bas, Bas
- Niveau 11 : ●, ×, ▲, Droite, ▲, Bas, Gauche, Bas
- Niveau 12 : ●, ■, ▲, ■, ▲, Haut, ▲, ■
- Niveau 13 : ●, Haut, ▲, ■, ▲, Bas, ●, ■
- Niveau 14 : ●, Bas, ▲, Droite, ▲, ●, ×, Bas
- Niveau 15 : ●, Gauche, ▲, ■, ▲, ▲, ■, ■
- Niveau 16 : ●, Droite, ▲, ■, ▲, l, Haut, ■
- Niveau 17 : ×, ▲, ×, ■, ▲, ■, Bas, Haut
- Niveau 18 : ×, ●, ×, ■, ▲, Haut, Gauche, Haut
- Niveau 19 ; ×, ×, ×, ■, ●, Bas, ●, Bas
- Niveau 20 : ×, ■, ×, ■, ●, Gauche, ×, Bas

• Pour Nadia :

- Niveau 2 : Haut, ●, ▲, Gauche, ▲, ■, ×, ■
- Niveau 3 : Haut, ×, ▲, Haut, ▲, ■, ■, ×
- Niveau 4 : Haut, ■, ▲, Haut, ▲, Haut, Haut, ×
- Niveau 5 : Haut, Haut, ▲, Haut, ▲, Bas, Bas, ×
- Niveau 6 : Haut, Bas, ▲, Haut, ▲, Gauche, Gauche, ×
- Niveau 7 : Haut, Gauche, ▲, Haut, ▲, ▲, ▲, ×
- Niveau 8 : Haut, Droite, ▲, ×, ▲, ▲, ●, ●
- Niveau 9 : Bas, ▲, ×, ×, ●, ×, ■, ■,
- Niveau 10 : Bas, ●, ×, ■, ▲, ■, Bas, Haut

La hot-line la plus complète !
3615 PLAYER ONE
Tapez *HL
2,23F/mn

Klonoa
Music Test
La Scala

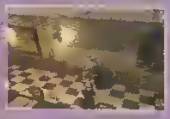
PlayStation

Pour obtenir le Music Test, il faut compléter le monde Extra en moins de dix minutes. Il se positionnera alors sur l'écran de sélection des niveaux.

Resident Evil
Nouvelles couleurs
Kin le clown

Saturn

Vous en avez marre des couleurs ternes de votre perso ? Eh bien maintenez **L** et **R** du paddle n° 2 lorsque « June 1998 « est inscrit à l'écran et hop ! votre perso aura une autre couleur. Plus fort que Mir !



Cool Boarders 2
Arrêter la musique
Karine Ruby

PlayStation

Pendant le jeu, tapotez rapidement le bouton **Start**. Quand vous entendrez la musique, enlevez la Pause, et vous n'aurez plus de musique.

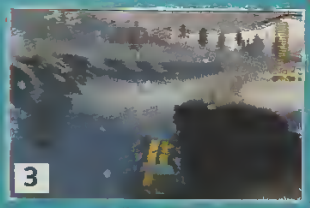
Vigilante 8
Attaques spéciales
Gilles Vilante

PlayStation

Voici quelques attaques spéciales concernant différentes options (qu'il faut posséder) :
- Leurre (2 missiles) : faire **Haut, Haut, Bas** puis **R2** , un missile attirera ceux des adversaires.
- Turbo missile (2 missiles) : faire **Haut, Haut, Haut** puis **R2** pour un coup de speed *(photo 1)*.
- Mine cactus (1 à 6 mines) faire **Gauche, Droite, Haut** puis **R2** pour déployer un groupe de mines.
- Mine magnétique (2 mines) : faire **Gauche, Droite, Bas** puis **R2** pour poser une mine aimantée *(photo 2)*.
- Multiroquette (1 à 5 roquettes) : faire **Haut, Bas, Haut** pour envoyer un groupe de missiles.
- Tortue toumoyante (2 mortiers) : faire **Bas, Bas, Bas** puis **R2** pour un mortier qui retourne les voitures ennemies.
- Cratères (5 mortiers) faire **Bas, Bas, Haut** puis **R2** pour une mégabombe qui laisse un cratère lors de l'impact *(photo 3)*.
- « Pousseur » de vaches (2 canons) : faire **Bas, Haut, Bas** puis **R2** pour envoyer valdinguer un ladre.
- « Blast briseur » (6 canons) : faire **Bas, Haut, Haut** puis **R2** pour envoyer 6 « boulets » d'un coup *(photo 4)*.

1

2

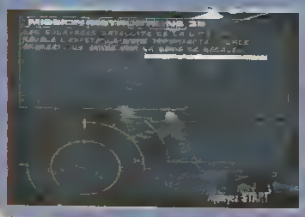

3

4

G.Police
Invincibilité
Clark Kent

PlayStation

Voici un code qui vous permettra de visiter en toute impunité les niveaux, que vous ne pourrez pas toutefois terminer. Il vous sera pourtant bien utile pour préparer vos stratégies. Pendant le briefing de la mission, maintenez **L1**, **R2** et ■ puis appuyez sur **Gauche**. Si le code est bien effectué, vous devez entendre un son. Et voila un code pour bien tricher !



Time Crisis

Recharger au pied

The Killer

Tous les boutons d'un paddle sur le port 2 permettent de se cacher et de recharcher. Placez-le par terre et appuyez dessus avec le pied. C'est plus arcade et moins crispant.

Last Bronx

Nouveaux costumes, nouvelles poses

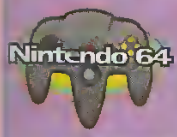
Donald Cardwell

Voici deux codes classiques des jeux de combat. À l'écran de sélection des personnages, appuyez sur **C** pour valider votre personnage. Vous jouerez alors avec des couleurs et des vêtements différents.
Après avoir gagné un round, maintenez **A**, **B** ou **C**. La posture de victoire de votre personnage sera alors différente suivant le bouton enfoncé.

Nagano : Winter Olympics '98

Skier la tête en bas

Herman Maïer



Dans Free Style Aerials, lors de la descente, maintenez un bouton **C** appuyé. Lors du saut, appuyez de façon répétitive sur **B**. À l'atterrissage, vous skierez sur la tête !

Nightmare Creatures

Coups spéciaux

Axlen

Rien que pour vous, voici tous les coups spéciaux de ce bon jeu d'ambiance.

• Ignatius :
- Spining Over Hand Smash : **Haut** + ■
- Jab To The Jewels : **Bas** + ■
- Spinning Hook Kick : **Haut** + ✕
- Unholy Blessing : **Haut**, ■ + ✕
- Raging Angels : ▲, ■
- Carnival Of Terror : ✕, ✕, ■
- Dead Man's Folly : ✕, ■, ■
- Charge Of The Enlightened : ■, ▲, ✕
- Pariah's Blood : ✕, ▲, ●

1

2

3

4

- Bane Of Heretics : ✕, ■, ●
- Righteous Frenzy : ✕, ■, ▲
- Lord Of Hosts : ■, ■, ■, ✕
- Doomsayer : ✕, ✕, ✕, ■
- Meat Grinder : ✕, ■, ✕, ■
- Hallowed Word : ■, ✕, ■, ✕
- Demon Slayer : ■, ▲, ■, ✕

(photos 1 et 2).

• Nadia :
- Sneaky Heel : **Bas** + ✕
- Spinning Splitter : **Haut** + ■
- Jumping Roundhouse : **Haut** + ✕
- Catherine Wheel : ▲, ■
- Death From Above : ▲, ✕
- Ravinous Descent : ■, ▲ + ●
- Forked Lightning Kicks : ✕, ✕, ✕
- Femme fatale : ✕, ✕, ✕, ■
- Rolling Thunder : ■, ■, ▲, ✕
- Deadly Nightshade : ■, ✕, ✕, ✕
- Skull Farmer : ✕, ✕, **Bas** + ■
- Devil's Heart : ✕, **Haut** + ✕, ■ + ✕
- Nightmare Assault : ✕, ■, **Haut** + ■ + ✕
- Bitter Vengeance : ■, ■, ■, ✕, **Haut** + ✕

(photos 3 et 4).

Gran Turismo

Jouer en Duel avec une MC

Frédéric Lafont

En mode Duel de Gran Turismo, attendez que les données de la carte soient chargées pour le joueur 1, puis placez-la dans le port 2. Truc très utile pour les petits budgets.

Mots de passe

- Niveau 11 : Bas, ✕, ✕, ■, ▲, Haut, Gauche, Haut
- Niveau 13 : Bas, Haut, ✕, ■, ▲, Gauche, ●, Haut
- Niveau 14 : Bas, Bas, ✕, ■, ▲, ▲, 5, Haut
- Niveau 15 : Bas, Gauche, ✕, ■, ▲, ●, ■, Haut
- Niveau 16 : Bas, Droite, ✕, ■, ▲, ✕, Haut, Haut
- Niveau 17 : Gauche, ▲, ✕, ■, ▲, ■, Bas, Haut
- Niveau 19 : Gauche, ✕, ✕, ■, ●, Bas, ●, Bas
- Niveau 20 : Gauche, ■, ✕, ■, ●, Gauche, ✕, Bas.

Vigilante 8 (PlayStation)

Les passwords sont à entrer à l'écran Status du menu Options ; il faut d'abord se positionner sur un personnage. Note : les « _ » signalent un espace.

- Tous les persos et tous les niveaux : WMNNWLHTSCUCLH
- Grosses roues : MONSTER_WHEELS
- Homing Missiles plus puissants : DEADLY_MISSILE
- Gravité réduite : REDUCE_GRAVITY
- Aucun ennemi, en Arcade : GO_SIGHTSEEING
- Invincibilité : I_WILL_NOT_DIE
- Voir les séquences FMV : SEE_ALL_MOVIES
- Même véhicule en mode 2 joueurs : SAME_CHARACTER
- Mode Expert : HARDEST_OF_ALL

GTA (PlayStation)

Voici trois mots à entrer comme nom. Le premier donne toutes les armes, les munitions illimitées, l'armure, et il vous sort de prison. Le deuxième

Mots de passe

rajoute la sélection des niveaux, et le dernier donne 99 vies et multiplie par 5 les bonus.
- GROOVY
- MADEMAN
- THE SHIT

Colin McRae Rally (PlayStation)

Ces mots sont à programmer en tant que nom de joueurs. Ils ne fonctionnent qu'en mode Rally et Time Trial.
- Mode Brouillard : PEASOUPER
- 4 roues motrices : TROLLEY
- Inversion des commandes : FORKLIFT
- Mode Turbo : MOREOOMPH
- Accélérer en appuyant à répétition sur ✕ puis ● : BUTTONBASH (il faut appuyer sur Select pendant la course).
- Voiture « Green Slime » : BLANCMANGE
- Mode Saut : KITCAR (appuyez sur Select pendant la course pour sauter).
- Éditer le Replay : DIRECTORCUT

Brahma Force

Mode Easy, contrôler la carte

Mahatma Gandhi

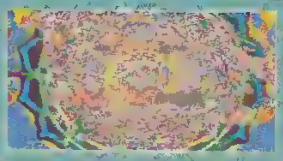
Pour que les ennemis soient plus simples à tuer et pour avoir plus de temps pour effectuer la mission, maintenez **Haut**, **Droite**, ✕ et à l'écran « Press Start Button », puis appuyez sur **Start**. Pendant une partie, allez sur la carte (map), appuyez sur **Select** et vous pourrez contrôler le déplacement avec **L1**, **L2**, **R1**, **R2** et la croix de direction.

Steep Slope Sliders

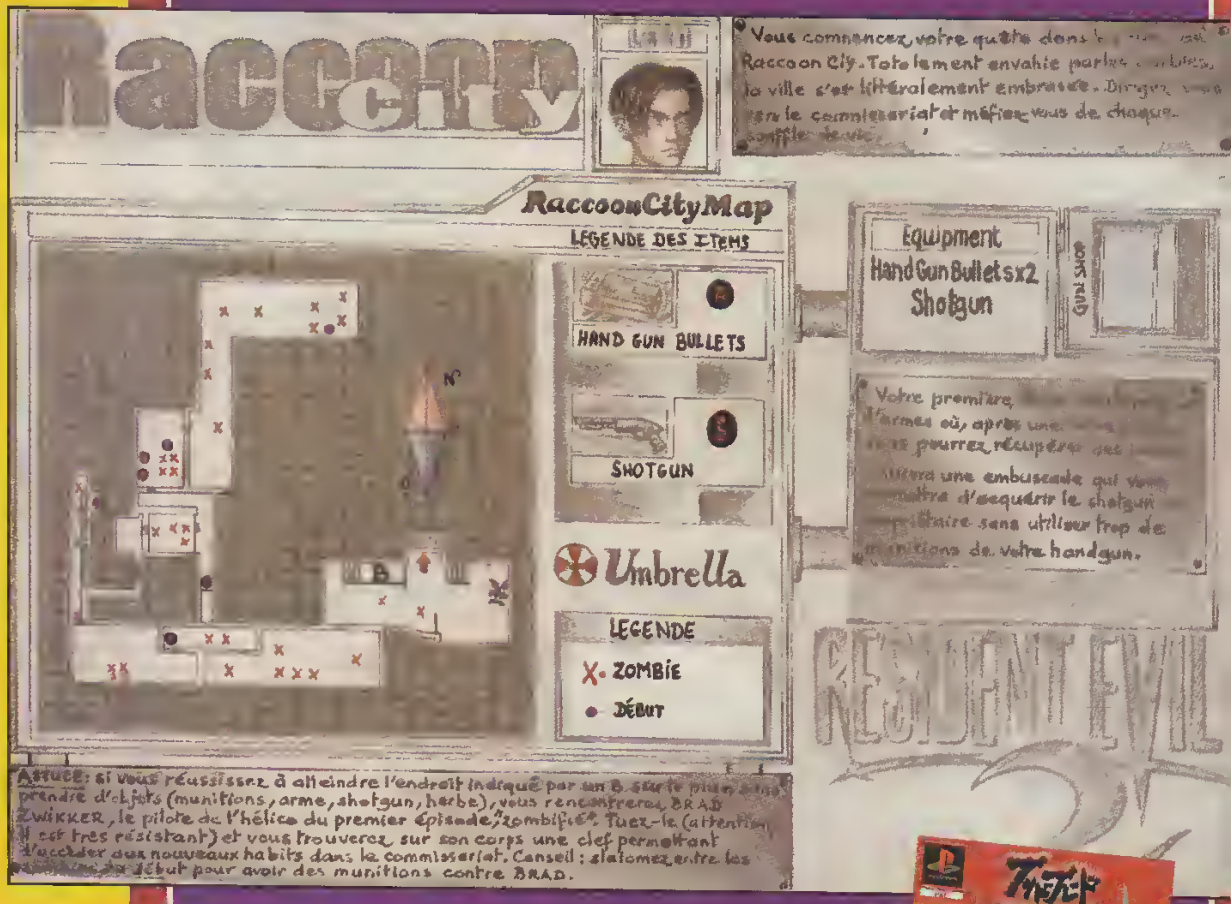
Effets hallucinatoires

Doc Gyneco

Tu vois Didou, si tu entres le **Son 9** et l'**Effet 8** dans le **Sound Test**, tu obtiens un kaleidoscope cool. Eh Didou ! Ça va ! Pourquoi tu bouges plus ?



LE PLAN DU MOIS



Horreur, malheur, effroi ! Voilà un zouli plan de Resident Evil 2, concocté par Jérôme Dumond de Paris. Pour récompenser son talent, il a l'honneur et le bonheur de gagner Bushido Blade offert par Sony. Alors content Jérôme ?

Ecrivez à la rédac !
3615 PLAYER ONE
Tapez *Q
2,23F/mn

Les meilleurs mangas en version française

Pour connaître la liste des revendeurs Manga Player Collection, 3615 Player One.

Magic Knight Rayearth
vol. 1, 2, 3, 4, 5 et 6 (8 pages couleurs)

Belle Starr

BT'X
vol.1 et 2

3x3 Eyes
vol.1, 2, 3, 4, 5 et 6

Rampou
vol. 1, 2 et 3

WingMan
vol. 1, 2, 3, 4, 5 et 6

Possession Tracer

Flag fighter
vol.1

Seraphic Feather
vol. 1, 2, 3 et 4

Ah! My Goddess
vol.1, 2, 3, 4 et 5

Chirality
vol.1 et 2
(Collection Manga Player Senpai)

Plastic Little
vol.1
(Collection Manga Player Senpai)

Ryu Seiki
vol. 1, 2, 3 et 4

42 F
3x3 Eyes : 45F
Chirality : 49F

Salut les champ... heu, salut tout court !

Je suis consterné par les aberrations que j'ai vues sur vos sauvegardes de Gran Turismo (entre autres). La triche a été mise en évidence à plusieurs reprises, au détriment des lecteurs honnêtes qui ont joué « à la régulière ». Il me reste donc deux solutions : ou bien je rebaptise la rubrique « Tricheurs », ce qui, vous en conviendrez, est ridicule ; ou bien on arrête les frais, ce qui me paraît beaucoup plus sage. Je décrète donc la mort de la rubrique Champions dans sa forme actuelle. Seul, désormais, subsistera le défi !

À mon sens, les vainqueurs moraux du concours Gran Turismo sont ceux qui ont établi des chronos situés aux alentours de 53 secondes. Mais c'est une opinion très personnelle.

Pour finir, le défi Tekken 3 lancé le mois dernier reste d'actualité, et primera comme d'habitude les trois meilleurs scores. Je vous rappelle qu'il s'agit d'obtenir le plus grand nombre de victoires en mode Survival, avec le personnage de votre choix (sans tricher ! C'est clair ?). La date limite de réception des memory cards est fixé au mercredi 14 octobre.

Wolfen, désabusé

Les scores en blanc indiquent les nouvelles entrées.

COMMENT ENVOYER MA MEMORY CARD (SANS RISQUE) ?

Pour nous faire parvenir vos memory cards en toute sécurité, evitez absolument les enveloppes en papier classique (avec l'épaisseur de la memory card, l'enveloppe se déchire sous le poids du courrier et son contenu se perd). Optez pour une enveloppe à bulles ou pour une enveloppe cartonnée agréée PTT du type « prêt à poster ». Avec cette simple précaution, votre memory card vous sera retournée dans les 24 h après réception.

RÈGLEMENT

- Pour que votre score soit valable, la partie doit être réalisée en un crédit (sans continue).
- Vous devez jouer avec des jeux français, sur une console française.
- Pour prouver que le jeu a été terminé, prenez la photo du score juste avant de tuer le monstre final.
- Enfin, envoyez votre (vos) photo(s) en indiquant, au dos, vos nom, prénom et adresse, ainsi que le titre du jeu.

ULTRA
PLAYER ONE
CHAMPIONS
19, rue Louis-Pasteur
92100 BOULOGNE

STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 0 - CHRONO)

1- Francis GEISSERT :	52" 32
2- Terence DELAUNAY :	53" 96
3- Cédric NEUMANN :	54" 00
4- Mathieu CASSIGNOL :	[illegible]
5- Marc CHARBONNIER :	55" 00

STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 0 - STUNTS)

1- Christophe LEJEUNE	[illegible]
2- Francis GEISSERT :	2 530
3- Mathieu CASSIGNOL :	2 326
4- Terence DELAUNAY :	2 137
5- Cédric NEUMANN :	2 051

STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 1 - CHRONO)

1- Francis GEISSERT :	[illegible]
2- Cédric NEUMANN :	[illegible]
3- Terence DELAUNAY :	[illegible]

STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 1 - STUNTS)

1- Nicolas DUBOIS	[illegible]
2- Francis GEISSERT :	2 377
3- Christophe LEJEUNE :	2 349
4- Terence DELAUNAY :	[illegible]
5- Cédric NEUMANN :	1 914

STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 2 - CHRONO)

1- Francis GEISSERT :	[illegible]
2- Terence DELAUNAY :	1' 15" 76
3- Cédric NEUMANN :	[illegible]
4- Jean VINEE :	1' 15" 60
5- Chon :	1' 32" 23

STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 2 - STUNTS)

1- Nicolas DUBOIS	[illegible]
2- Francis GEISSERT :	2 224
3- Cédric NEUMANN :	2 070
4- Terence DELAUNAY :	2 060
5- Wolfen :	1 839

STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 3 - CHRONO)

1- Francis GEISSERT :	1' 17" 92
2- Cédric NEUMANN :	1' 24" 92
3- Terence DELAUNAY :	1' 25" 24

STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 3 - STUNTS)

1- Christophe LEJEUNE :	[illegible]
2- Francis GEISSERT :	2 587
3- Terence DELAUNAY :	[illegible]
4- Cédric NEUMANN :	2 382
5- Cédric SERIN :	2 216

STEEP SLOPE SLIDERS (ALPINE - CHRONO)

1- Francis GEISSERT :	1' 02" 32
2- Cédric NEUMANN :	1' 06" 04
3- Terence DELAUNAY :	1' 10" 36

STEEP SLOPE SLIDERS (ALPINE - STUNTS)

1- Christophe LEJEUNE	2 877
2- Francis GEISSERT :	2 008
3- Cédric NEUMANN :	1 645
4- Terence DELAUNDY :	1 620
5- Wolfen :	815

STEEP SLOPE SLIDERS (SNOW BOARD PARK - CHRONO)

1- Francis GEISSERT :	1' 22" 60
2- Terence DELAUNAY :	[illegible]
3- Cédric NEUMANN	[illegible]
3- Frédéric DANCHAUD :	1' 23" 88
5- Jean VINEE :	1' 25" 60

STEEP SLOPE SLIDERS (SNOW BOARD PARK - STUNTS)

1- Christophe LEJEUNE :	[illegible]
2- Sylvain PANNEVEL :	3 025
3- Cédric SERIN .	2 435
4- Francis GEISSERT :	2 177
5- Wolfen :	2 054

STEEP SLOPE SLIDERS (HALF-PIPE - STUNTS)

1- Christophe LEJEUNE :	[illegible]
2- Francis GEISSERT :	[illegible]
3- Terence DELAUNAY :	[illegible]
4- Cédric NEUMANN :	1 963
5- Cédric SERIN	1 737

STEEP SLOPE SLIDERS (ASTEROÏD - CHRONO)

1- Francis GEISSERT	[illegible]

STEEP SLOPE SLIDERS (ASTEROÏD - STUNTS)

1- Christophe LEJEUNE :	[illegible]
2- Francis GEISSERT :	[illegible]
3- Wolfen :	2 291

STEEP SLOPE SLIDERS (ASTRO PIPE - STUNTS)

Christophe LEDJEUNE :	5 195
Sébastien CASSIGNOL :	4 382
Francis GEISSERT :	4 020
Wolfen :	3 577

SEGA TOURING CAR (COUNTRY CIRCUIT - TIME ATTACK)

Francis GEISSERT :	1' 48" 216
Jean VINEE :	1' 49" [illegible]
Terence DELAUNAY :	1' 57" 104

SEGA TOURING CAR (COUNTRY CIRCUIT - FASTEST LAP)

Francis GEISSERT :	20" 044
Jean VINEE :	[illegible]
Terence DELAUNAY :	21" 757

SEGA TOURING CAR (GRUNWALD CIRCUIT - TIME ATTACK)

Francis GEISSERT :	2' 25" 637
Jean VINEE :	2' 25" [illegible]
Terence DELAUNAY :	2' 30" 289

SEGA TOURING CAR (GRUNWALD CIRCUIT - FASTEST LAP)

Francis GEISSERT :	24" 955
Terence DELAUNAY :	[illegible]
Jean VINEE :	[illegible]

SEGA TOURING CAR (BRICKWALL TOWN - TIME ATTACK)

Francis GEISSERT	2' 18" 810
Jean VINEE	[illegible]
Terence DELAUNAY :	2' 32" 251

SEGA TOURING CAR (BRICKWALL TOWN - FASTEST LAP)

Francis GEISSERT :	25" 947
Terence DELAUNAY :	28" 350
Jean VINEE :	[illegible]

SEGA TOURING CAR (URBAN CIRCUIT - TIME ATTACK)

Francis GEISSERT :	2' 17" 234
Jean VINEE :	2' 25" [illegible]
Terence DELAUNAY :	2' 34" 683

SEGA TOURING CAR (URBAN CIRCUIT - FASTEST LAP)

Francis GEISSERT	28" 936
Jean VINEE	[illegible]
Terence DELAUNAY :	29" 256

SEGA TOURING CAR (BOOM TOWN CIRCUIT - TIME ATTACK)

Francis GEISSERT	[illegible]
Terence DELAUNAY :	2' 42" 240
Jean VINEE :	[illegible]

SEGA TOURING CAR (BOOM TOWN CIRCUIT - FASTEST LAP)

Francis GEISSERT	[illegible]
Terence DELAUNAY :	29" 957
Jean VINEE	[illegible]

PlayStation

DIE HARD TRILOGY (PIÈGE DE CRISTAL) DIE HARD

Gregory GERMAIN :	23 931 325
Gabriel GERMAIN :	23 299 620
Tony TERRAS :	16 389 115
Grégoire GROJEAN :	[illegible]
Cédric DI TOMASO :	12 586 226

DIE HARD TRILOGY (SB MN POUR VIVRE) DIE HARDER

Gregory GERMAIN :	8 949 050
Gabriel GERMAIN :	[illegible]
Guillaume BERTRAND :	8 282 187
Bubu :	8 024 950

EVERYBODY'S GOLF (GREEN COUNTRY CLUB)

1- Arnaud le FLOCH :	- 22
Karim BENDOUMA :	[illegible]
Guillaume BERTRAND :	- 20
4- Rene BOURGOIN :	- 18
5- Julien BOUVET :	- 17

EVERYBODY'S GOLF (HAWAIAN RESORT)

Karim BENDOUMA :	[illegible]
2- Guillaume BERTRAND :	[illegible]
3- Arnaud le FLOCH :	- 18
4- Wolfen :	- 15
Philippe LAMORTE :	[illegible]

EVERYBODY'S GOLF (FUJIYAMA COUNTRY CLUB)

Karim BENDOUMA :	- 21
Guillaume BERTRAND :	- 20
3- Arnaud le FLOCH :	- 17
Philippe LAMORTE :	[illegible]
5- Wolfen :	- 12
*- Chon :	- 12
*- Franck LAWSKY :	- 12

EVERYBODY'S GOLF (UNITED COUNTRY)

Guillaume BERTRAND	[illegible]
Karim BENDOUMA :	[illegible]
3- Arnaud le FLOCH :	- 18
4- Wolfen :	- 13
*- Chon :	- 13
*- Philippe LAMORTE :	[illegible]

EVERYBODY'S GOLF (VEGAS DESERT CC)

Guillaume BERTRAND	- 20
Karim BENDOUMA :	- 20
3- Arnaud le FLOCH :	- 15
Philippe LAMORTE	[illegible]
5- Wolfen :	- 12
*- Karim BENDOUMA :	- 12

EVERYBODY'S GOLF (EXTRA COURSE)

[illegible]	[illegible]
2- Wolfen :	- 1
3- Leflou :	+ 3
4- Chon :	+ 5
5- Wonder .	+ 6

EVERYBODY'S GOLF (5 COURSES)

[illegible]	[illegible]
2- Wolfen :	- 19

EVERYBODY'S GOLF (LONGEST DRIVE)

Guillaume BERTRAND	[illegible]
2- Julien BOUVET :	302 Yd
3- Wolfen :	301 Yd
4- Chon :	299 Yd
5- Arnaud le FLOCH :	297 Yd

FINAL FANTASY VII (SNOWBOARD - PISTE A)

Karim BEGNIES	1' 02" [illegible]
2- Guillaume BERTRAND :	1' 03" 519
3- Patrick PERONNY :	1' 03" 812
4- Marc GUARNIERI :	1' 04" 481
5- Karim BENDOUMA :	1' 05" 548

FINAL FANTASY VII (MOTO G)

1- Marc GUARNIERI :	21 400
2- Guillaume BERTRAND :	[illegible]
3- Mickaël NEWTON :	19 950
4- Gregory GERMAIN :	18 700
5- Vincent DISCARO :	[illegible]

FINAL FANTASY VII (SHOOT THEM UP)

Guillaume BERTRAND :	5 940
2- Olivier VINCENDEAU :	5 800
3- Pierre-Jean MARTIN :	5 700
4- Fabien ESMIOL	5 520
5- Guillaume BERTRAND :	5 340

GRAN TURISMO (HIGH SPEED RING - TIME ATTACK)

Francis GEISSERT :	1' 14" 589
2- Guillaume BARBET :	1' 21" 166
3- Guillaume BERTRAND :	1' 22" 916
4- Eric MINNE :	1' 24" 749
5- Julien BOISIAUD	1' 28" 555

GRAN TURISMO (HIGH SPEED RING - FASTEST LAP)

Francis GEISSERT :	35" 568
2- Guillaume BERTRAND :	36" 088
3- Eric MINNE :	37" 599
4- Guillaume BARBET :	[illegible]
5- Stephane MINNE :	39" 146

GRAN TURISMO (AUTUMN RING-MINI - TIME ATTACK)

Guillaume BERTRAND	51" 987
2- Guillaume BARBET :	52" 105
3- Eric MINNE :	55" 461
4- Philippe LAMORTE :	[illegible]
5- Julien BOISIAUD :	56" 943

GRAN TURISMO (AUTUMN RING-MINI - FASTEST LAP)

Guillaume BERTRAND	21" 941
2- Eric MINNE :	24" 672
3- Philippe LAMORTE :	24" 945
4- Guillaume BARBET	[illegible]
5- Stephane MINNE :	25" 455

GRAN TURISMO (GRAND VALLEY EAST - TIME ATTACK)

Guillaume BARBET	1' 30" 552
2- Francis GEISSERT :	1' 35" 025
Eric MINNE :	[illegible]
4- Julien BOISIAUD :	38" 936
5- Guillaume BERTRAND :	[illegible]

GRAN TURISMO (GRAND VALLEY EAST - FASTEST LAP)

Guillaume BERTRAND	42" 761
2- Guillaume BARBET :	43" 553
3- Eric MINNE :	44" 022
4- Philippe LAMORTE	[illegible]
5- Stephane MINNE :	45" 788

GRAN TURISMO (CLUBMAN STAGE RS - TIME ATTACK)

Francis GEISSERT :	[illegible]
2- Guillaume BARBET :	[illegible]
3- Guillaume BERTRAND	[illegible]
4- Eric MINNE :	[illegible]
5- Philippe LAMORTE :	[illegible]

GRAN TURISMO (CLUBMAN STAGE RS - FASTEST LAP)

Francis GEISSERT	[illegible]
2- Guillaume BERTRAND :	[illegible]
3- Guillaume BARBET :	[illegible]
4- Eric MINNE :	[illegible]
5- Philippe LAMORTE :	[illegible]

GRAN TURISMO (TRIAL MOUNTAIN - TIME ATTACK)

Francis GEISSERT :	2' 03" 078
2- Guillaume BERTRAND :	2' 05" 054
3- Guillaume BARBET :	2' 05" 336
4- Eric MINNE :	[illegible]
5- Stephane MINNE :	2' 09" 083

GRAN TURISMO (TRIAL MOUNTAIN- FASTEST LAP)

Guillaume BERTRAND	57" 770
2- Francis GEISSERT :	58" 464
3- Eric MINNE :	59" 333
4- Guillaume BARBET :	1' 00" 675
5- Philippe LAMORTE :	1' 01" 393

GRAN TURISMO (AUTUMN RING - TIME ATTACK)

Guillaume BARBET :	1' 51" 891
2- Guillaume BERTRAND :	1' 51" 098
3- Eric MINNE :	1' 56" 566
4- Philippe LAMORTE :	1' 58" [illegible]
5- Stephane MINNE :	1' 58" 520

GRAN TURISMO (AUTUMN RING - FASTEST LAP)

Guillaume BERTRAND	52" 527
2- Guillaume BARBET :	53" [illegible]
3- Philippe LAMORTE :	55" 057
4- Eric MINNE	[illegible]
5- Stephane MINNE :	55" 828

GRAN TURISMO (DEEP FOREST - TIME ATTACK)

Guillaume BARBET	1' 43" 973
2- Guillaume BERTRAND :	1' 44" 990
3- Eric MINNE	[illegible]
4- Stéphane MINNE :	1' 48" 044
5- Francis GEISSERT :	[illegible]

GRAN TURISMO (DEEP FOREST - FASTEST LAP) R-32 GT- R '89

Eric MINNE :	48" 749
2- Guillaume BERTRAND :	49" [illegible]
3- Guillaume BARBET :	50" [illegible]
4- Stéphane MINNE :	50" 305
5- Francis GEISSERT :	[illegible]

GRAN TURISMO (SPECIAL STAGE RS - TIME ATTACK)

Francis GEISSERT :	[illegible]
2- Guillaume BERTRAND :	[illegible]
3- Guillaume BARBET :	[illegible]
4- Eric MINNE :	[illegible]
5- Philippe LAMORTE :	[illegible]

GRAN TURISMO (SPECIAL STAGE R5 - FASTEST LAP)

1- [illegible] GEISSERT : [illegible]
2- Guillaume BERTRAND : [illegible]
3- Guillaume BARBET : [illegible]
4- Eric MINNE : [illegible]
5- Philippe LAMORTE : [illegible]

GRAN TURISMO (GRAND VALLEY SPEEDWAY - TIME ATTACK)

1- Guillaume BARBET : [illegible]
2- Francis GEISSERT : [illegible]
3- Guillaume BERTRAND : [illegible]
4- Eric MINNE : [illegible]
5- Philippe LAMORTE : [illegible]

GRAN TURISMO (GRAND VALLEY SPEEDWAY - FASTEST LAP)

1- Guillaume BARBET : [illegible]
2- Francis GEISSERT : [illegible]
3- Guillaume BERTRAND : [illegible]
4- Philippe LAMORTE : [illegible]
5- Eric MINNE : [illegible]

GRAN TURISMO (SPECIAL STAGE R11 - TIME ATTACK)

1- Francis GEISSERT : 2' 43" 022
2- Guillaume BERTRAND : 2' 49" 405
3- Guillaume BARBET : 2' 49" 984
4- Eric MINNE : 2' 53" 586
5- Julien BOISIAUD : 2' 55" 709

GRAN TURISMO (SPECIAL STAGE R11 - FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT : 1' 19" 01
2- Guillaume BERTRAND : 1' 19" 240
3- Guillaume BARBET : 1' 22" 784
4- Eric MINNE : 1' 23" 168
5- Philippe LAMORTE : 1' 24" 177

GRAN TURISMO (TEST COURSE - TIME ATTACK)

1- Guillaume BARBET : 1' 30" 430
2- Francis GEISSERT : 1' 30" 478
3- Guillaume BERTRAND : 1' 36" 661
4- Eric MINNE : 1' 38" 024
5- Stephane MINNE : 1' 38" 144

GRAN TURISMO (TEST COURSE - FASTEST LAP)

1- Guillaume BARBET : 41" 408
2- Francis GEISSERT : 42" 767
3- Guillaume BERTRAND : 44" 347
4- Eric MINNE : 44" 992
5- Stéphane MINNE : 45" 123

GRAN TURISMO (LICENSE B - TEMPS TOTAL)

1- Guillaume BERTRAND : 4' 18" 915
2- Julien BOISIAUD : 4' 22" 635
3- Philippe LAMORTE : 4' 22" 301
4- Steven BESSY : 4' 24" 620
5- Eric MINNE : 4' 25" 335

GRAN TURISMO (LICENSE A - TEMPS TOTAL)

1- Guillaume BERTRAND : 4' 35" 194
2- Philippe LAMORTE : 4' 35" 664
3- Julien BOISIAUD : 4' 39" 702
4- Steven BESSY : 4' 41" 816
5- Guillaume BERTRAND : 4' 43" 185

GRAN TURISMO (LICENSE AI - TEMPS TOTAL)

1- Guillaume BERTRAND : 12' 18" 717
2- Philippe LAMORTE : 12' 21" 525
3- Guillaume BERTRAND : 12' 23" 593
4- Julien BOISIAUD : 12' 24" 416
5- Karim BENDOUMA : 12' 25" 621

GRAN TURISMO (TEST COURSE - 400M)

1- Guillaume BERTRAND : 6" 222
2- Guillaume BARBET : 6" 811
3- Francis GEISSERT : 6" 877
4- Philippe LAMORTE : 7" 213
5- Eric MINNE : 7" 276

GRAN TURISMO (TEST COURSE - 1000M)

1- Guillaume BERTRAND : 12" 56[illegible]
2- Eric MINNE : 12" 000
3- Francis GEISSERT : 12" 115
4- Guillaume BARBET : 12" 106
5- Julien BOISIAUD : 13" 201

GRAN TURISMO (TEST COURSE - TOP SPEED) SUPRA RZ

1- Guillaume BARBET : 495 km/h
2- Francis GEISSERT : 461 km/h
3- Hugues MACOUIN : 431 km/h
4- Jonathan Le CORRE : 430 km/h
5- Thomas BERNERDN : 428 km/h

GRAN TURISMO (300 KM DE GRAND VALLEY)

1- Eric MINNE : 1 h 23' 39" 9
2- Guillaume BERTRAND : 1 h 26' 04" 4
3- Jonathan Le CORRE : 1 h 32' 41" 9
4- Karim BENDOUMA : 1 h 33' 25" 0
5- Francis GEISSERT : 1 h [illegible]

DIDDY KONG RACING LAC ANCESTRAL

1- Tristan DUCOUSSO : [illegible]
2- Joris De POOTER : 46" 33
3- Francis GEISSERT : 46" 86
4- Arnaud MAUDUIT : 49" 66
5- Karim BENDOUMA : 50" 56

DIDDY KONG RACING LAC ANCESTRAL (TOUR)

1- Tristan DUCOUSSO : [illegible]
2- Francis GEISSERT : 14" 43
3- Joris De POOTER : 14" 75
4- Arnaud MAUDUIT : 15" 85
5- Karim BENDOUMA : 16" 31

DIDDY KONG RACING CANYON AUX FOSSILES

1- Tristan DUCOUSSO : 1' 15" 36
2- Karim BENDOUMA : 1' 17" 70
3- Joris De POOTER : 1' 19" 16
4- Julien DDIZELET : 1' 19" 30
5- Cédric DELAIRIN : 1' 20" 51

DIDDY KONG RACING CANYON AUX FOSSILES (TOUR)

1- Tristan DUCOUSSO : [illegible]
2- Karim BENDOUMA : 24" 95
3- Francis GEISSERT : 25" 25
4- Cédric DELAIRIN : [illegible]
5- Julien DDIZELET : 29" 76

DIDDY KONG RACING JUNGLE AUX CASCADES

1- Tristan DUCOUSSO : [illegible]
2- Karim BENDOUMA : 52" 75
3- Joris De POOTER : 53" 71
4- Julien DOIZELET : 53" 85
5- Cedric DELAIRIN : 54" 13

DIDDY KONG RACING JUNGLE AUX CASCADES (TOUR)

1- Tristan DUCOUSSO : 16" 66
2- Karim BENDOUMA : 16" 76
3- Joris De POOTER : 16" 85
4- Cédric DELAIRIN : [illegible]
5- Julien DOIZELET : 17" 01

DIDDY KONG RACING VOLCAN BOUILLANT

1- Cedric DELAIRIN : 1' 16" 61
2- Tristan DUCOUSSO : 1' 18" 67
3- Joris De POOTER : 1' 19" 23
4- Karim BENDDUMA : 1' 19" 31
5- Francis GEISSERT : 1' 18" 43

DIDDY KONG RACING VOLCAN BOUILLANT (TOUR)

1- Cedric DELAIRIN : 24" 25
2- Tristan DUCOUSSO : 24" [illegible]
3- Joris De POOTER : 24" 53
4- Francis GEISSERT : [illegible]
5- Karim BENDOUMA : 24" 86

DIDDY KONG RACING BAIE DE LA BALEINE

1- Arnaud MAUDUIT : 58" 31
2- Francis GEISSERT : 58" 91
3- Cedric DELAIRIN : 1' 00" 45
4- Karim BENDDUMA : 1' 01" 85
5- Marc GUARNIERI : 1' 09" 00

DIDDY KONG RACING BAIE DE LA BALEINE (TOUR)

1- Francis GEISSERT : 17" 13
2- Karim BENDOUMA : 18" 33
3- Cedric DELAIRIN : [illegible]
4- Arnaud MAUDUIT : 19" 00
5- Regis WACK : 22" 40

DIDDY KONG RACING LAGON DES PIRATES

1- Tristan DUCOUSSO : 1' 08" 86
2- Cédric DELAIRIN : 1' 10" 41
3- Francis GEISSERT : 1' 10" 51
4- Karim BENDOUMA : 1' 12" 83
5- Jérôme BONNETTE : 1' 14" 41

DIDDY KONG RACING LAGON DES PIRATES (TOUR)

1- Tristan DUCOUSSO : 21" 85
2- Cédric DELAIRIN : 22" 35
3- Francis GEISSERT : 22" 50
4- Karim BENDOUMA : 22" 90
5- Jerôme BONNETTE : 23" 86

DIDDY KONG RACING ILE DU CROISSANT

1- Tristan DUCOUSSO : 1' 21" 40
2- Joris De POOTER : 1' 22" 41
3- Karim BENDOUMA : 1' 23" 16
4- Cédric DELAIRIN : 1' 23" [illegible]
5- Régis WACK : 1' 31" 91

DIDDY KONG RACING ILE DU CROISSANT (TOUR)

1- Tristan DUCOUSSO : 26" 01
2- Cédric DELAIRIN : 26" 45
3- Karim BENDOUMA : 27" 31
4- Joris De POOTER : 27" 33
5- Francis GEISSERT : 29" 10

DIDDY KONG RACING CAVE AUX TRÉSORS

1- Tristan DUCOUSSO : [illegible]
2- Jérôme BONNETTE : 53" 16
3- Joris De POOTER : 54" 33
4- Karim BENDOUMA : 54" 55
5- Cedric DELAIRIN : 54" 91

DIDDY KONG RACING CAVE AUX TRÉSORS (TOUR)

1- Jérôme BONNETTE : 16" 56
2- Tristan DUCOUSSO : [illegible]
3- Joris De POOTER : 16" 90
4- Karim BENDOUMA : 17" 15
5- Cedric DELAIRIN : [illegible]

DIDDY KONG RACING PIC CONGELÉ

1- Tristan DUCOUSSO : 1' 30" 11
2- Francis GEISSERT : 1' 30" 61
3- Karim BENDOUMA : 1' 33" 56
4- Cédric DELAIRIN : [illegible]
5- Jean VINEE : 1' 38" 00

DIDDY KONG RACING PIC CONGELÉ (TOUR)

1- Tristan DUCOUSSO : 29" 25
2- Karim BENDOUMA : 29" 33
3- Francis GEISSERT : [illegible]
4- Jean VINEE : 29" 76
5- Cédric DELAIRIN : 31" 65

DIDDY KONG RACING BAIE DU MORSE

1- Tristan DUCOUSSO : 1' 46" 86
2- Karim BENDOUMA : 1' 47" 61
3- Cédric DELAIRIN : 1' 48" 95
4- Joris De POOTER : 1' 52" 95
5- Francis GEISSERT : 1' 57" 60

DIDDY KONG RACING BAIE DU MORSE (TOUR)

1- Karim BENDOUMA : 34" 70
2- Tristan DUCOUSSO : 34" 80
3- Cédric DELAIRIN : 35" 34
4- Joris De POOTER : 36" 63
5- Francis GEISSERT : 37" 45

DIDDY KONG RACING VALLÉE DES NEIGES

1- Tristan DUCOUSSO : 55" 04
2- Karim BENDOUMA : 56" 91
3- Joris De POOTER : 58" 11
4- Cédric DELAIRIN : 59" 43
5- Francis GEISSERT : 1' 02" 01

DIDDY KONG RACING VALLÉE DES NEIGES TOUR)

1- Tristan DUCOUSSO : 17" 63
2- Cédric DELAIRIN : 18" 36
3- Karim BENDOUMA : 18" 43
4- Joris De POOTER : 18" 50
5- Francis GEISSERT : 19" 33

DIDDY KONG RACING VILLAGE SURGELÉ

1- Tristan DUCOUSSO : 1' 24" 85
2- Karim BENDOUMA : 1' 26" 60
3- Cedric DELAIRIN : 1' 31" 25
4- Francis GEISSERT : 1' 31" 95
5- Régis WACK : 1' 35" 43

DIDDY KONG RACING VILLAGE SURGELÉ (TOUR)

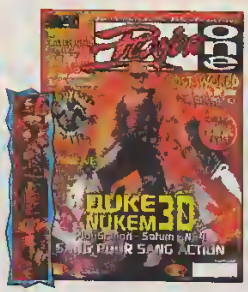
1- Tristan DUCOUSSO : 26" 50
2- Karim BENDOUMA : 27" 36
3- Francis GEISSERT : 28" 16
4- Cedric DELAIRIN : 29" 51
5- Régis WACK : 30" 40

DIDDY KONG RACING CANYON AUX BOULETS

1- Francis GEISSERT : 1' 39" 24
2- Jerôme BONNETTE : 1' 41" 85
3- Cedric DELAIRIN : 1' 43" 61
4- Karim BENDOUMA : 1' 47" 86
5- Marc GUARNIERI : 1' 56" 70

complétez votre collection !

78 septembre 97
Dossier · Nintendo 64 (Mario 64 - o Kart 64 Wave Race 64 - inga 64 Turok)
Tests · Warcraft 2, Street Fighter Ex Plus Alpha Parappa the Rapper Formula One 97
OTW Time Crisis, Final Fantasy Tactics Samurai Spirits RPG, The ng of Fighters'96 Zero Divide 2
Ultra Player One Vandal Hearts LBA.

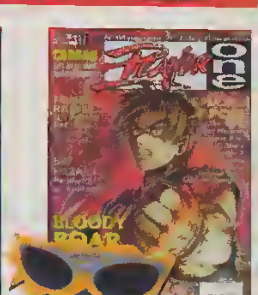


79 octobre 97
Tests L'Odyssée d'Abe Duke Nukem 3D Moto Racer Nuclear Strike, Dragon Force Rapid Racer Wingover
OTW Goldeneye 007 Cool Boarders 2, Ghost in the Shell DB Final Bout FF VII Ganbare Goemon, Tetrisphere
Ultra Player One LBA (fin), Shining the Holy Ark
Cadeaux la règle marque page Fighting Force Troc en Stock.

80 novembre 97
Dossier Final Fantasy VII
Tests Castlevania Touring Car Duke Nukem 3D Felony 11/79 Ace Combat 2, Turbo Racing Lylat Wars, Overboard, MDK, Tennis Arena, NHL 98
OTW Bomberman 64 Dead or Alive Anarchy in the Nippon Breath of Fire III.
Ultra Player One Shining the HolyArk.
Cadeaux Stickers G-Police / Overboard et Footcards 98

81 décembre 97
Dossier · Tomb Raider II
Tests 50 jeux testés Goldeneye 007 Crash Bandicoot 2, Pandemonium 2, Alerte Rouge Colony Wars Top Gear Rally, Time Crisis Test Drive 4 Critical Depth, Formula Karts, Fifa 98
OTW Steep Slope Sliders Bloody Roar The Granstream Saga
Cadeaux · CD audio Duke Nukem / Stick n Play Tomb Raider 2

82 janvier 98
Dossier : spécial Glisse (Cool Boarders 2, Steep Slope Sliders)
Tests · Diddy Kong Racing Versailles, Fifa 98, NFL QBC 98, Terranigma
OTW X Men VS Street Fighter Chronoa of Wind, Princess Crown Shining Force III Elemental Gearbolt Gallop Racer 2
Guide Les Boucliers de Quetzacoalt
Cadeaux · CD audio Cool Boarders 2



83 février 98
Tests Bloody Roar Nagano Winter Olympics, Winter Heat Wave Race
OTW Gran Turismo, Yoshis Story Side by side Special, Grandia Front Mission Alternative Snowbow Kids Chocobo Dungeon, Sidewinder 2 Critical Blow, Fatal Fury Prisoner of Ice Tombal Rockman Dash
Guide Tomb Raider II
Cadeaux Les lunettes spécial surf

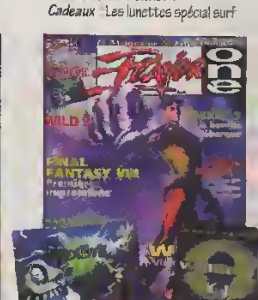
84 mars 98
Tests Last Blade Theme Hospital - L Breakaway 98
OTW Resident Evil 2, Xenogear Azel - Panzer Dragoon RPG, Bomberman World Noon Blaze and Blade
Guide Tomb Raider II les plans com plets (suite et fin)

85 avril 98
Tests · Quake 64 River Yoshis Story Deathtrap Dungeon Snow Racer 98 Newman Haas
OTW Dead or Alive 1080° Tenchu, Bushido Blade 2 Bust A Move J League Wonder 3 R Types
Guide Bloody Roar

86 mai 98
Dossiers Resident Evil 2, Gran Turismo
Tests Lucky Luke, Panzer Dragoon Saga, Metal Slug 2, Pro Foot Contest 98
OTW Tekken 3 Parasite Eve, Enigma, The King of Fighters 97, Dragon Force 2 G-Darius, Vampire Savior Airboarder 64
Cadeau poster géant Tekken 3

87 juin 98
Dossiers Foot (APS 98 Coupe du Monde 98 ISS), les métiers du jeu vidéo
Tests Klonoa Shining Force III Everybodys Golf Real Bout 2, Vigilante 8 NBA Courtside, Dead Ball Zone Total NBA 98
OTW Shining Force 3/2 Tail Concerto Gunbike Bomberman Hero Bomberman Wars Brave Prove Gungriffon 2
Cadeau · les musiques Sentinel Returns

88 juillet/août 98
Dossier E3 tous les hits à venir
Tests Heart of Darkness Dead or Alive Road Rash 3D Colin McRae Rally Alundra Sentinel Returns Spice World Kula World Blast Radius Wargames Virtua Chess 64
OTW · Pocket Fighter, Thunder Force V, Guilty Gear Quest 64 Soukaigi, GT 24
Cadeaux la K7 vidéo intégrale de Tekken.



89 septembre 98
Dossier Tekken 3
Tests Banjo & Kazooie Tombi, Bomberman World Point Blank, ISS'98
OTW Brave Fencer Musashi Den, Deep Fear F_Zero X B L U E F1 World Grand Prix, Justice Gakuen Dracula X, Overblood 2, Silouhette mirage Kagero
Cadeau le Stick n Play Medievil + le CD audio Wild 9

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : *Bii* - Anciens numéros PO - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Tél. : 03 44 69 26 26.

❑ **Oui ! Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de *Player One* suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro (16 F pour les hors-série).**

Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Édition ou Crédits Player *.

Attention ! Les numéros 1 à 24, 27, 31, 34, 35 et 53 sont épuisés.

	Prix par exemplaire	Qté	Total
25 26 28 29 30 32 33	35 F (28 F + 7 F)		
36 37 38 39 40 41			
42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52	37 F (30 F + 7 F)		
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68	39 F (32 F + 7 F)		
69 70 71 72 73 74 75 76 78 79 80 84 85 86			
77 81 82 83 87	42 F (35 F + 7 F)		
88	46 F (39 F + 7 F)		
89	41 F (34 F + 7 F)		

Nom : **Prénom :** **Signature obligatoire***
***des parents pour les mineurs**

Adresse :

Code postal : **Ville :**

Commandez aussi sur le 3615 Player One

Bienvenue dans le Top. Un Top qui apparaît pour la dernière fois sous cette forme, puisque le classement de vos jeux Saturn préférés disparaîtra dès le mois prochain. Eh oui, Sega a arrêté de nous proposer des jeux pour cette console. J'ai beau, comme bien d'autres fans de Shining Force et autre Dragon Force, me cogner la tête contre le sol en pleurant, rien n'y fait. Il faudra patienter jusqu'à la Dreamcast, qui mettra au moins un an à débarquer chez nous. Plus la peine donc de m'envoyer vos classements de jeux Saturn, c'est fini ! FERME ! En revanche, on continue côté Play² et N64, avec un sacré feu d'artifice de jeux pour cette fin d'année. Alors j'attends vos lettres...

Matt,
(retourne la larme à l'œil à son Shining Force 3).

Top Ultra mode d'emploi

(8) (1) (27) 292 pts

- Meilleur classement jamais atteint
- Classement précédent du jeu
- Nombre de mois de présence dans le Top
- Nombre de (vos) votes attribués au jeu

- Progresse par rapport au Top précédent
- Reste à la même place par rapport au Top précédent
- Chute par rapport au Top précédent
- Nouvelle entrée
- Retour dans le Top

ULTRA PLAYER ONE
TOP
19, rue Louis-Pasteur
92100 BOULOGNE

Nintendo 64

1 BANJO-KAZOOIE
(5) (1) (2) 2 691 pts

Comme on pouvait s'y attendre, les deux nouveaux héros de la 64 n'ont eu aucun mal à se tailler un chemin jusqu'au sommet de ce Top. Il est vrai que cette aventure a vraiment tous les atouts pour séduire les possesseurs de cette console, légèrement frustrés ces derniers temps...

2	SUPER MARIO 64	(2)	(1)	(12) 2 669 pts
3	MARIO KART 64	(11)	(2)	(13) 2 470 pts
4	GOLDENEYE 007	(1)	(1)	(10) 2 328 pts
5	DIDDY KONG RACING	(4)	(3)	(8) 1 926 pts
6	WAVE RACE	(6)	(2)	(13) 1 907 pts
7	YOSHI'S STORY	(10)	(8)	(5) 1 841 pt
8	LYLAT WARS	(8)	(3)	(11) 1 760 pts
9	ISS 64	(3)	(2)	(12) 1 752 pts
10	TUROK DINOSAUR HUNTER	(9)	(3)	(13) 1 519 pts
11	PILOTWINGS 64	(7)	(5)	(10) 1 514 pts
12	EXTREME G	(13)	(9)	(9) 1 266 pts
13	FIFA 98	(16)	(9)	(8) 1 234 pts
14	COUPE DU MONDE 98	(12)	(12)	(3) 965 pts
15	TOP GEAR RALLY	(14)	(10)	(8) 853 pts

Meilleure entrée

16 ISS '98
(-) (16) (1) 817 pts

Seulement deux entrées dans ce Top 64, mais deux entrées de qualité. Du foot avec la nouvelle version du jeu qui demeure la référence des pros du paddle : ISS 98. Et, juste en dessous, l'arrivée du jeu d'aventure/action Mission Impossible. Ça devrait chauffer dans les prochains mois...

17	MISSION IMPOSSIBLE	(-)	(17)	(1) 812 pts
18	QUAKE 64	(20)	(14)	(5) 728 pts
19	DUKE NUKEM 3D	(19)	(6)	(10) 660 pts
20	VIRTUAL CHESS 64	(17)	(17)	(2) 535 pts

Saturn

1 PANZER DRAGOON SAGA
(1) (2) (3) 642 pts

Beau succès pour ce dernier épisode de Panzer Dragoon, qui remporte toujours vos suffrages sur une Saturn malheureusement en fin de parcours. En espérant retrouver l'univers de cette série sur Dreamcast...

2	DRAGON FORCE	(15) (2) (11)	598 pts
3	SHINING FORCE 3	(9) (3) (2)	587 pts
4	SEGA RALLY	(6) (1) (20)	500 pts
5	STEEP SLOPE SLIDERS	(3) (1) (7)	443 pts
6	FIGHTERS MEGAMIX	(11) (3) (10)	426 pts
7	RESIDENT EVIL	(3) (1) (11)	415 pts

Meilleure retour dans le top

8 VIRTUA FIGHTER 2
(-) (2) (15) 361 pts

Eh oui, aucune entrée dans ce Top Saturn. Il faut dire que les nouveautés se comptent aujourd'hui sur les doigts d'un pingouin, comme Deep Fear, qui vaut vraiment le déplacement.

9	TOMB RAIDER	(19) (1) (17)	359 pts
10	WARCRAFT 2	(-) (3) (6)	344 pts
11	SHINING THE HOLY ARK	(14) (2) (12)	339 pts
12	ATLANTIS	(10) (10) (2)	261 pts
13	WIPEOUT 2097	(18) (4) (10)	258 pts
14	SEGA TOURING CAR	(16) (2) (19)	255 pts
15	WINTER HEAT	(1) (1) (6)	226 pts
16	DUKE NUKEM 3D	(-) (1) (8)	223 pts
17	NIGHTS	(20) (2) (18)	184 pts
18	WORLD WIDE SOCCER 98	(13) (1) (16)	180 pts
19	LAST BRONX	(-) (7) (8)	172 pts
20	SONIC R	(12) (12) (4)	137 pts

PlayStation

1 FINAL FANTASY VII
(3) (1) (10) 4 688 pts

Retour de FF VII en première place du Top. Il faut dire qu'en ce moment, tout le monde s'agite autour du prochain épisode de Final Fantasy. Ce qui nous donne des fourmis dans les doigts ! Patience...

2	RESIDENT EVIL 2	(2) (1) (4)	3 921 pts
3	GRAN TURISMO	(1) (1) (4)	3 765 pts
4	TOMB RAIDER 2	(-) (1) (7)	2 722 pts
5	COOL BOARDERS 2	(4) (4) (8)	2 389 pts
6	TEKKEN 2	(8) (2) (20)	2 192 pts
7	SOUL BLADE	(13) (3) (12)	2 147 pts
8	FIFA 98	(6) (6) (7)	1 971 pts
9	FORMULA ONE 97	(18) (3) (10)	1 944 pts
10	V-RALLY	(9) (1) (12)	1 932 pts

Meilleure entrée

11 COLIN MC-CRAE RALLY
(-) (11) (1) 1 900 pts

Nouveau jeu de rally, et nouveau hit ! Cette fois, il est signé Codemasters et affiche une excellente tenue de route.

12	TEKKEN 3	(-) (12) (1)	1 895 pts
13	BLOODY ROAR	(7) (5) (6)	1 852 pts
14	HEART OF DARKNESS	(-) (14) (1)	1 537 pts
15	TIME CRISIS	(12) (12) (7)	1 488 pts
16	L'ODYSSEE D'ABE	(17) (6) (10)	1 423 pts
17	ROAD RASH 3D	(-) (17) (1)	1 349 pts
18	WIPEOUT 2097	(10) (2) (16)	1 305 pts
19	COUPE DU MONDE 98	(5) (5) (2)	1 295 pts
20	ALUNDRA	(20) (20) (1)	1 278 pts

ANTONIO
BANDERAS

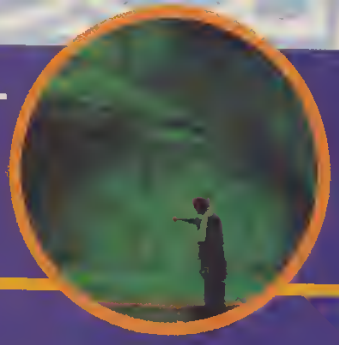
ANTHONY
HOPKINS

LE MASQUE DE ZORRO

THE MASK OF ZORRO

www.zorro-fr.net

LE 14 OCTOBRE



THE TRUMAN SHOW

JIM CARREY HOMME-OBJET

Véritable triomphe en Amérique du Nord, « The Truman Show » est le dernier film de l'Australien Peter Weir — « Cercle des poètes disparus » — et de Jim Carrey, qui prouve là qu'il compte bien parmi les grands acteurs du moment...

[illegible] de la télévision en première [illegible] aussi une fable loin d'être [illegible] la grosse machine holly- [illegible] déguisée en film risqué), [illegible] ache de la série des années [illegible] *ornier* (la ville de Truman [illegible] t « donée » sur le Village). [illegible] Eu en soit *The Truman Show* [illegible] est bien un des événements (avec [illegible] *r le soldat Ryan*) de cette [illegible] À voir !

Sortie nationale le 28 octobre

« SMALL SOLDIERS »

Quand « Toy Story » rencontre Joe Dante, le papa des Gremlins, cela donne « Small Soldiers », des petits soldats vraiment, vraiment belliqueux...

Tout commence quand une multinationale du jouet décide de lancer sur le marché une nouvelle collection de soldats hyperperfectionnés. Le premier groupe est constitué de soldats d'élite (genre Gi Joe mutant), dont la vocation est d'affronter les Gorgonites, sortes de gargouilles idiotes programmées pour perdre éternellement. Comme dans « Gremlins » (on ne se refait pas), tout part en « live », et les petits soldats décident de s'entre-tuer en plein jour, échappant bien sûr au contrôle de leurs créateurs.

On ne sera sans doute pas étonné de découvrir que les effets spéciaux (images de synthèse) du film sont top. Le film comprend bon nombre de scènes spectaculaires plus ou moins réjouissantes. Dommage quand même que tout cela reste bien en deçà de la saine méchanceté des « Gremlins ». Divertissant mais sans plus.

Sortie nationale le 21 octobre

« THE X

Alors que la cinquième saison vient de débouler sur M6, le premier film tiré de la série de Chris Carter débarque sur grand écran !

Dans la grande tradition paranormale véhiculée par la série, le film débute quand un garçon découvre des ossements préhistoriques. En les touchant, le malheureux a la peau recouverte par un parasite inconnu qui, ensuite, envahit son corps. Avant même que les secours parviennent sur les lieux de l'incident, un certain Bronschweig fait évacuer la victime. . Peu après, une explosion détruit un immeuble fédéral à Dallas, Texas. Mulder apprend que cet attentat est destiné à détruire les preuves d'expériences de guerre bactériologique... Et c'est parti pour deux heures de paranoïa !
Qu'on se rassure, il est possible de voir le film sans être un expert de la série. Évidemment, les fans saisiront mieux les diverses ramifications, particulièrement complexe. Mais histoire de simplifier, on dira qu'on retrouve dans le film la plupart des éléments qui ont fait le succès

ILES, LE FILM »

du show TV. Et n'hésitant pas à paraphraser un confrère américain, on peut dire que ce film est du niveau d'un bon épisode de la série sans atteindre celui des meilleurs.

Sortie nationale le 21 octobre

Télex

C'est confirmé ! Peter Jackson, le réalisateur fou de *Bad Taste*, *Les Feebles*, *Brain Dead*, *Créatures célestes* et *Fantômes contre fantômes* dirigera l'adaptation live du classique de la fantasy *Le Seigneur des anneaux*. Les films (il y en a trois de prévu, normal c'est une trilogie) seront tournés en Nouvelle-Zélande.

OFFRE GAMEBOY

Abonne-toi à Player One et reçois

V-RALLY

3 mois : 269 F au lieu de 358 F*
6 mois : 309 F au lieu de 454 F*
1 an : 399 F au lieu de 617 F*

ocean
Nintendo

Bon à renvoyer à : Bii - Abonnement PO/VRALLY - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Téléphone : 03 44 69 26 26

Oui, je m'abonne à Player One
et je bénéficie de cette offre exceptionnelle

● 3 numéros + ● le jeu V-Rally sur GameBoy* : 269 F + expédition en recommandé : 31 F.
Total à payer : 300F.

● 6 numéros + ● le jeu V-Rally sur GameBoy* : 309 F + expédition en recommandé : 31 F
Total à payer : 340 F.

● 11 numéros + ● le jeu V-Rally sur GameBoy* : 399 F + expédition en recommandé : 31 F.
Total à payer : 430 F.

Offres valables sur la France métropolitaine uniquement.

● 3 numéros : 96 F. ● 6 numéros : 192 F. ● 11 numéros : 352 F.

Tarif pour la France métropolitaine, DOM-TOM et étranger : ● + 49 F (terre/bateau) ou ● + 96 F (avion)

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : .....
Ville : .....
Pays : .....

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Edition.

Signature obligatoire *
* des parents pour les mineurs

« BLADE »
Wesley Snipes bousille les vampires !

Player a eu le privilège de découvrir en exclusivité le dernier film de Wesley Snipes, une brutale histoire de tueur de vampires !

Après *The Mask* et *Spawn*, la société New Line s'attaque encore une fois à un personnage de comics, en l'occurrence Blade, un tueur de vampires apparu dans les années 1970 dans le *Dracula* de la Marvel. Créé par le scénariste Marv Wolfman (qui a fait un procès à New Line pour non-paiement de droits !) et le grand dessinateur Gene Colan, *Blade* devient le pire ennemi du vampire, qu'il traque impitoyablement.

Le film débute par une rave très particulière dont l'apogée est illustrée par un système de douches de sang qui arrosent les danseurs en transe. Pas la peine d'être une flèche pour comprendre que tous ces joyeux lurons sont donc des vampires, bien décidés à exterminer le malheureux humain, attiré dans ce site impie par une jolie « non morte ». Sur ce, débarque Blade, authentique super héros, équipé de tout un attirail de guns, armes blanches, et balèze comme tout employé de la Marvel. En quelques secondes, Blade détruit une bonne dizaine de vampires ; la scène est particulièrement gore...

En fait, Blade n'est pas un super héros comme les autres. C'est un hybride d'humain et de vampire, né après que sa mère, une mortelle, a été vampirisée ! Disposant de certains des pouvoirs des monstres (vélocité et sens surnaturels), Blade lutte depuis son adolescence contre l'inéluctable, espérant entraîner dans l'au-delà le maximum de vampires, avant de rejoindre lui-même la horde. Il est aidé en cela par un vieux camarade (Kris Kristofferson) qui lui fabrique gadgets, armures nécessaires au combat et potions chimiques qui permettent à notre champion de ne pas se transformer en buveur de sang. Les deux potes vont devoir relever leur plus grand défi car le peuple des vampires est en pleine révolution. Les vampires classiques (leur chef est interprété par Udo Kier qui jouait le rôle principal dans le classique des années 1970 *Sang pour Dracula*) sont attaqués par une nouvelle génération de vampires cyniques, formés aux plus récentes technologies et bien décidés à invoquer le Dieu du Sang, une créature mythique qui plongerait la Terre dans les ténèbres... Heureusement, il en faut davantage pour stopper Blade, qui déclare une guerre encore plus implacable aux monstres.

On ne vous cachera pas que *Blade* est à cent lieues du très beau *Vampires* de John Carpenter (la zique de la bande-annonce US de ce dernier est un morceau de Marilyn Manson, *The Beautiful People* !). Le film de la New Line n'a d'autre prétention que de fourguer deux heures de baston sanglante, d'effets spéciaux et de bonnes vannes au public peu exigeant du samedi soir. En ce sens, le film est une réussite puisque, le soir où nous l'avons vu, la salle était en plein délire. En revanche, les spectateurs plus intéressés remarqueront que *Blade* n'apporte rien aux tonnes de films de vampires déjà vus — les auteurs ont délibérément choisi d'ignorer l'aspect gothique du comics de la Marvel pour se concentrer sur le côté speed et destroy des bédés. En résumé, *Blade* est un concentré de *Resident Evil*, de shoot them up et de comics. C'est déjà pas si mal...

Sortie nationale : novembre

« RUSH HOUR »
Le nouveau Jackie Chan

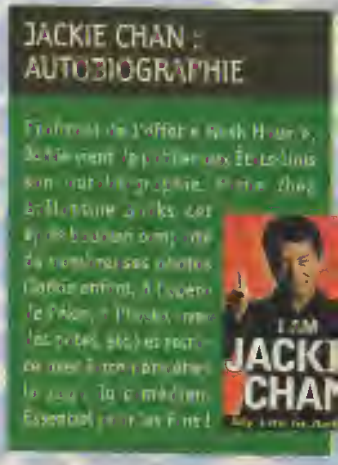
Player faisait partie des quelques journaux français sélectionnés pour découvrir, en avant-première mondiale, le nouveau film de Jackie Chan, annoncé en France pour le début de l'année prochaine.

En attendant l'interview du comédien, que nous publierons en décembre, nous ne pouvons résister au plaisir de vous présenter rapidement cette nouvelle épopée du casse-cou de Hong-Kong.

Pour Jackie Chan, *Rush Hour* constitue une tentative de pénétrer l'énorme marché américain. Le comédien avait déjà tenté l'opération, il y a de cela plus de quinze ans, qui, malheureusement, s'était soldée par un échec. Devenu entre temps une des plus grandes stars mondiales, Chan, suite au succès du film chinois *Jackie Chan dans le Bronx* essaie donc de monter à l'assaut du continent américain. Pour cela, il abandonne quasiment tout ce qui faisait sa « patte » (et en premier lieu les cascades insensées qui ont fait sa réputation), et accepte de jouer le faire-valoir de Chris Tucker, jeune comique black qui a le vent en poupe (il interprète la folle dans *Le Cinquième Elément* et a le rôle principal du film *Argent comptant*). Le film entier est donc construit comme un « buddy movie » classique (genre où deux flics différents sont confrontés à plein d'embrouilles qu'ils résolvent avec le maximum de casse et le sourire aux lèvres type *L'arme fatale*). Tucker interprète un jeune chien fou de la police de Los Angeles dont personne ne veut entendre parler au commissariat, tellement il est lourd et maladroit. Pendant ce temps, la fille du consul de Chine à L.A. (une copine de Chan) est kidnappée par des gangsters inconnus. Alors que le FBI enquête, Chan débarque à Hollywood pour tenter de retrouver la gamine. Inquiet de l'arrivée de cet électron libre, le FBI demande à la police de s'occuper du Chinois en dépêchant un de ses inspecteurs, bien évidemment l'inénarrable Tucker. Comme prévu, les deux flics vont apprendre à se connaître (en accumulant moult catastrophes) jusqu'à ce qu'ils réussissent à récupérer la môme...

Assez rigolo, *Rush Hour* est entièrement construit autour de Chris Tucker. N'ayant pas la possibilité de se lâcher côté cascades (tout au plus quelques pirouettes, qui feraient fuir n'importe quel acteur hollywoodien mais qui ne sont que des broutilles pour notre héros), Jackie Chan se concentre sur l'aspect comique de son perso. L'ensemble est sympathique et devrait permettre à Chan de s'implanter encore plus dans le cœur des spectateurs américains. Quant à ses anciens fans, ils attendront son prochain film made in Hong-Kong.

Sortie nationale : janvier



LE MAG + LE CD 2 TITRES
tirés de la BO du film

LE POSTER GÉANT + LE CD 39F SEULEMENT

GODZILLA™
L'ALBUM

TOUS LES SECRETS DU FILM

EXCLUSIF 2 TITRES DE LA BO DU FILM

LES PLUS BELLES PHOTOS

LES MUSIQUES DU FILM

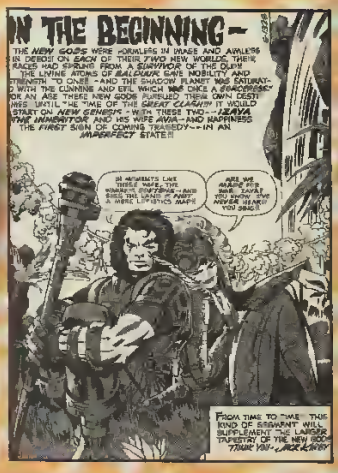
39F Player Collection

Chez tous les marchands de journaux

Zoom Comics

« 300 »
de Frank Miller (textes et dessins) et Lynn Varley (couleur)
La Grèce, Vᵉ siècle avant Jésus-Christ. Léonidas, le roi de Sparte (oui, celui dont le nom a été piqué par une marque de chocolats belges) s'apprête à affronter l'innombrable armée du « roi des rois », le perse Xerxès. Accompagné par ses 300 (d'où le titre) meilleurs guerriers, il quitte la péninsule du Pélaponnèse et se dirige vers le défilé des Thermopyles, où il compte stopper les centaines de milliers de barbares venus submerger l'Europe...
Après les superhéros (*Daredevil*), la science-fiction (*Ronin*) et le polar glauque (*Sin City*), Frank Miller (le premier artiste US qui a utilisé les plans du manga) s'attaque donc au comics historique ; l'épopée de Léonidas ayant bel et bien eu lieu en 480 avant Jésus-Christ. Racontée en cinq épisodes, la bataille des Thermopyles permet à l'auteur, qui retrouve sa coloriste de *Dark Knight* (série mythique sur Batman et Superman pépés), de faire la synthèse des expérimentations graphiques qu'il a réalisées ces quinze dernières années. Littéralement superbe, *300* est à l'histoire classique ce qu'est *Sin City* au thriller. C'est sidérant d'imagination graphique, constellé de planches à la beauté sauvage, et tellement primitif que le pauvre Conan peut retourner se faire psychanalyser à Hollywood. Bref, *300*, c'est les Spartiates revus et corrigés Ninjas. À ne pas manquer !
Éditions Dark Horse Comics (import)

« NEW GODS »
de Jack Kirby
New Genesis, la patrie des Nouveaux Dieux, est en effervescence. Des signes terribles indiquent que les légions de Darkseid, le tyran d'Apokolips, la planète du Mal, s'apprêtent à déferler sur l'univers. Sa première cible ? La Terre des faibles humains ! Orion, le mystérieux champion de New Genesis, est dépêché sur Terre...
Véritable dieu du comics, Jack Kirby (disparu en 1994) est le père de héros inoubliables comme Captain America, les 4 Fantastiques, le Silver Surfer, Iron Man, les X-Men, Hulk... bref, l'essentiel des héros des Marvel Comics. Au début des années 1970, Kirby décide de quitter la Marvel pour la DC, l'éditeur de Batman (où il travaillait dans les années 1950). Il y crée la saga du Quatrième Monde, une formidable aventure, dédiée dans plusieurs comics comme *Jimmy Olsen*, *Forever People*, *Mister Miracle* et la série qui nous intéresse aujourd'hui. En onze numéros, Kirby nous transporte dans un monde farouche où la légende télescope notre époque contemporaine.
Plus de vingt ans après, cette authentique saga des temps modernes n'a pas pris une ride (tout au plus sourira-t-on face au Black Racer, un balèze qui se balade dans l'espace en skis !). Il est parcouru du même souffle, puissant et inextinguible, que *L'Iliade*, oui ! Stupéfiant de beauté, de force, construit aussi solidement

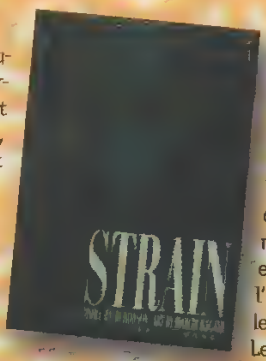


qu'une pyramide, ce comics est l'œuvre d'un titan : GÉNIAL ! On regrettera quand même que cette compilation des onze numéros d'origine soit en noir et blanc au lieu d'être en couleur, et que l'éditeur n'y ait pas inclus les deux épisodes de conclusion. À savoir le numéro 6 de la réédition de 1984 et l'album (Graphic Novel) *Hunger Dogs*. Ah oui, la traduction française est annoncée pour très bientôt par les éditions Bethy, les braves gens !
Éditions DC Comics (import)

«BLACK HOLE» (n° 5)

de Charles Burns

Fidèle à lui-même, Charles Burns (une des « idoles comics » de notre Mott Le Fou) continue d'explorer les tréfonds de l'Amérique zorb', où même ce vieux liquide de Freddy Kruger n'oserait pas foutre les pieds. Pour preuve, ce cinquième tome de son « trou noir », où l'on découvre que les ribambelles de teenagers ahuris mode m US ne sont pas forcément ce que l'on pourrait croire... Fantastique malsain, sexe bizarre... *Black Hole* est aussi original que dérangeant, tout en étant très beau.
Éditions Fantagraphics Books (import)



«STRAIN»

de Buronson (textes) et Ryoichi Ikegami

Le scénariste de *Ken, le survivant* et le dessinateur de *Crying Freeman*, qui avaient déjà travaillé ensemble sur *Sanctuary* (Buronson l'avait signé sous le nom de Sho Fumimura), nous proposent un nouveau récit sur la pègre asiatique. Situé en Malaisie, *Strain* (ça veut dire race, lignée) s'intéresse à Mayo, un tueur énigmatique qui exécute froidement des contrats pour la somme ridicule de cinq dollars, prix de la vie humaine selon lui ! Mayo va pourtant flancher quand on l'embauche pour assassiner une femme mourante... Parvenu chez la malheureuse, il tombe sur sa gamine, une petite prostituée, qu'il avait croisée peu de temps auparavant... Se retournant contre son commanditaire, Mayo découvre que cette fille est étonnamment proche de lui et que les tueurs de l'Organisation sont sur leurs traces...

Les fans des auteurs ne seront pas surpris par *Strain* qui bénéficie des mêmes qualités que *Sanctuary* : scénario robuste, imaginatif et haletant (putain de plongée dans les bas-fonds de l'Asie) et graphismes réalistes. On ne sera également pas étonnés par les habituelles scènes de cul que *Strain* comporte et la même fascination pour les gangsters... À noter que cette série n'est vraiment pas à mettre dans toutes les mains,

Strain étant particulièrement trash (voir le personnage d'Angel, un flic sadique qui ne peut baiser qu'avec un couteau planté dans le ventre !).
Éditions Viz Comics (import)

DES COMICS SPÉCIAL FINESSE !

En ces temps de rentrée scolaire, la rédaction de Player, soucieuse de l'état de vos méninges, vous a sélectionné un florilège de comics fins et intelligents ! Idéal pour réfléchir ! Culturel ! Rigolo ! Artistique !

Commençons avec l'adaptation en comics du subtil *Resident Evil*, publiée chez les émules de Michel-Ange que sont les gens d'Image Comics. Au grand format, ce chouette magazine reprend le principe rigolo du jeu : bousiller un max de monstres, zombies et compagnie. Fait correctement, mais sans génie ni passion, ce comics ne plaira qu'aux accros du jeu qui y trouveront en plus des tips, des interviews avec les développeurs, des croquis, etc. Bof !

En revanche, on ne tarira pas d'éloges sur le *Purgatori* publié par les génies de Chaos! Comics, maison d'édition tenue en Arizona par des Mescaleros bourrés de peyotl. Du haut de leur mesa, nos amis nous proposent de rencontrer Sakkara, une ancienne esclave de l'Egypte antique, devenue un genre de démon vampire. Sorte de Vampirella new-look, Sakkara affronte à longueur de pages des hordes de monstres qu'elle démembre dans des flots (que dis-je ? des rivières !) de sang. De temps à autre, lassée d'ingurgiter des cottlots, la belle et tonde Sakkara se souvient, lors d'émouvants flash-backs, de la passion humide qui la liait, il y a de cela d'innombrables éons, à la belle reine Ostraca. Cent pour cent gore, vulgaire comme il faut, publié sous des couleurs tellement criardes qu'on est aveugle au bout de dix pages, *Purgatori* désespèrera parents, profs, gens de bon goût. Un bouquin cool, quoi...

Totalement hilarant est le *Kiss : Psycho Circus* édité par Todd McFarlane (le mec de *Spawn*) chez Image. Écrit et illustré par des clones de Todd, ce comics met en scène les musiciens peinturlurés du groupe de métal antédiluvien Kiss (ils sortent un nouveau disque ces jours-ci). Encore plus débile que les comics Marvel des années 1970 à la gloire des gueulards du groupe, ce comics les transforme (alors qu'ils sont désormais d'inoffensifs quinquagénaires bedonnants et velus) en émules de *Spawn*. Comme prévu, l'essentiel du bouquin se résume à de terribles empoignades où nos amis de Kiss utilisent force magie, coups de boules, etc. pour sauver le monde, que menacent des créatures presqu'aussi hideuses que nos amis rock stars. Correctement réalisé mais stupéfiant de beauferie US, ce comics sera l'arme suprême pour terrasser votre impudent professeur d'anglais, la veille d'un contrôle sur la « civilisation » américaine.

Encore plus démentiel et encore chez les Apaches de Chaos! Comics : *Evil Ernie Vs. The Superheroes 2*.

Evil Ernie est un bon bougre qui ferait passer Lobo pour une lopette. Malgré son look honteusement chourré à Alice Cooper et au susnommé Lobo, Evil Ernie est certainement le personnage le plus plaisant croisé ces derniers temps : un type qui n'hésite pas à massacrer sans pitié tous les crétins costumés qui ont la prétention de vouloir lui barrer le chemin. Sachant que tous ces joyeux événements se déroulent dans un contexte de parodie de bon aloi (si, si) où les super héros s'en prennent plein la gueule, et que c'est bien foit et fendard comme tout, on ne peut que vous conseiller ce comics, ouais, ouais, OUAAAAIS !

Abonne-toi à Player One et reçois

6 mois : 369 F
au lieu de 574 F*

1 an : 419 F
au lieu de 737 F*

NINJA

L'OMBRE DES TÉNÈBRES

sur PlayStation

Bon à renvoyer à : Bii - Abonnement PO/Ninja - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Téléphone : 03 44 69 26 26

Oui ! je m'abonne à Player One et je bénéficie de cette offre exceptionnelle :

6 numéros + ○ le jeu Ninja sur PlayStation* : 369 F + expédition en recommandé : 31 F Total à payer : 400 F.

11 numéros + ○ le jeu Ninja sur PlayStation* : 419 F + expédition en recommandé : 31 F Total à payer : 450 F.

Offres valables sur la France métropolitaine uniquement.

○ 6 numéros : 192 F ○ 11 numéros : 352 F

Tarifs pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : ○ + 49 F (terre/bateau) ou + ○ 96 F (avion).

e joins un chèque de . . . . . F à l'ordre de Média Système Edition.

om : . . . . . .
énom : . . . . . .
dresse : . . . . . .
ode postal : . . . . . .
lle : . . . . . .
ys : . . . . . .
ate de naissance : . . . . . .

Signature obligatoire *
*** des parents pour les mineurs**

* Réception 4 semaines après le magazine.

Ninja/PO 90

En revanche, on ne vous dira pas du bien de *Altered Image*, parodie ratée des persos d'Image comme Spawn ou Witchblade. Il n'y a pas matière à pavoiser côté dessins, quant à l'humour, c'est aussi drôle qu'Elwood en fin de boudage (oui, je sais, je suis encore en retard mais ma disquette a été emportée parce que ma baraque a été inondée et que

l'ordinateur... Comment ça les lecteurs s'en foutent... Bon, bon).

Terminons avec une série déjà archi-populaire, même qu'elle est sortie en français chez Semic : j'ai nommé *Witchblade*. Joliment dessiné, entraînant comme tout, ce comics a déjà ses hordes de fans, justement séduits par cette saga étonnante, qui réussit à raviver notre intérêt dans l'heroic-fantasy, genre galvaudé par trop de sous-produits sans imagination. Chouette !

OÙ TROUVER CES COMICS ?

À la demande générale, voici quelques adresses où dénicher les bouquins présentés dans ces belles pages.
À noter que ces importateurs assurent la vente par correspondance ! Contactez-les pour connaître les prix et conditions.

Album
67, bd St-Germain,
75005 Paris.
Tél. . 01 53 10 00 60
Déesse
8, rue Cochin,
75005 Paris
Tél · 01 46 34 18 31.

Zoom musique

RUSH HOUR

Bande originale du prochain Jackie Chan, cet album publié par le fameux label rap de New York, Def Jam, contient comme prévu l'habituel accumulation de titres rap ou R'N'B. Un programme assez prévisible dont se démarquent le titre de Slick Rick et, surtout, celui du Wu-Tang Clan.
(Island/PolyGram)

KORN

« Follow The Leader »
Gros carton métal de la rentrée, cet album des Californiens de Korn se présente dans une pochette illustrée par nul autre que Todd « *Spawn* » McFarlane, décidément homme d'affaires aussi rusé qu'artiste efficace. Au programme, treize titres à travers lesquels ces gens très en colère martèlent leurs slogans sur fond de gros riffs de grattte, avec l'apport de quelques trucs techno et de rappers comme Ice Cube et Phorcyde. À regretter qu'ils soient limites dans certaines chansons comme dans l'« anti-homo » *All In The Family*.
(Epic/Sony)

ROB ZOMBIE

« Hellbilly Deluxe »
Sympathique personnage de la scène métal, le bon Rob (look de serial killer sixties, genre Charles Manson) tape dans un secteur très classique : le rock tendance horreur. Apparemment, notre ami Zombie a vu trop de séries Z et lu trop de comics quand il était petit. Comme prévu, c'est « bouminus maximus » : paroles à la gloire des vampires, loups-garous et compagnie, sur fond de bruit tribal, avec un tantinet d'alchimie techno. La seule prétention de Rob étant de nous convaincre que les créatures de l'au-delà existent, on peut conclure qu'il a atteint son but. Notre morceau préféré : *Dragula*, idéal pour gâcher une réunion de famille ou pour danser avec trois grammes d'alcool dans le sang !
(Geffen/Universal)

Inoshiro

Player Station

Les plans et soluces sur PlayStation

SPECIAL TEKKEN

le guide des meilleurs coups + le film

inédit

Chez tous les marchands de journaux

"Celui qui maîtrisera la lumière pourra détruire les ténèbres."

Proverbe Ninja.

...ressionnant, et il faut
pour le croire

...omet beaucoup de
sadiques
Play

Un jeu violent et complet qui s'annonce particulièrement intéressant.
PlayStation Magazine

Un soft qui se prend d'ores et déjà comme le meilleur du genre.
Joypad

L'une des valeurs sûres de la rentrée prochaine
CD Consoles.

Ninja est un titre fun, très fun Il a su nous scotcher de longs moments.
Player One

NINJA
L'OMBRE DES TÉNÈBRES

Par les créateurs de TOMB RAIDER

08 36 68 19 22 *
36 15 EIDOS *
www.eidos.fr/ninja

PlayStation

CORE

EIDOS INTERACTIVE

NINJA L'OMBRE DES TÉNÈBRES © et TM Core Design Limited. © et ® 1998 Eidos Interactive Limited Tous droits reservés.